

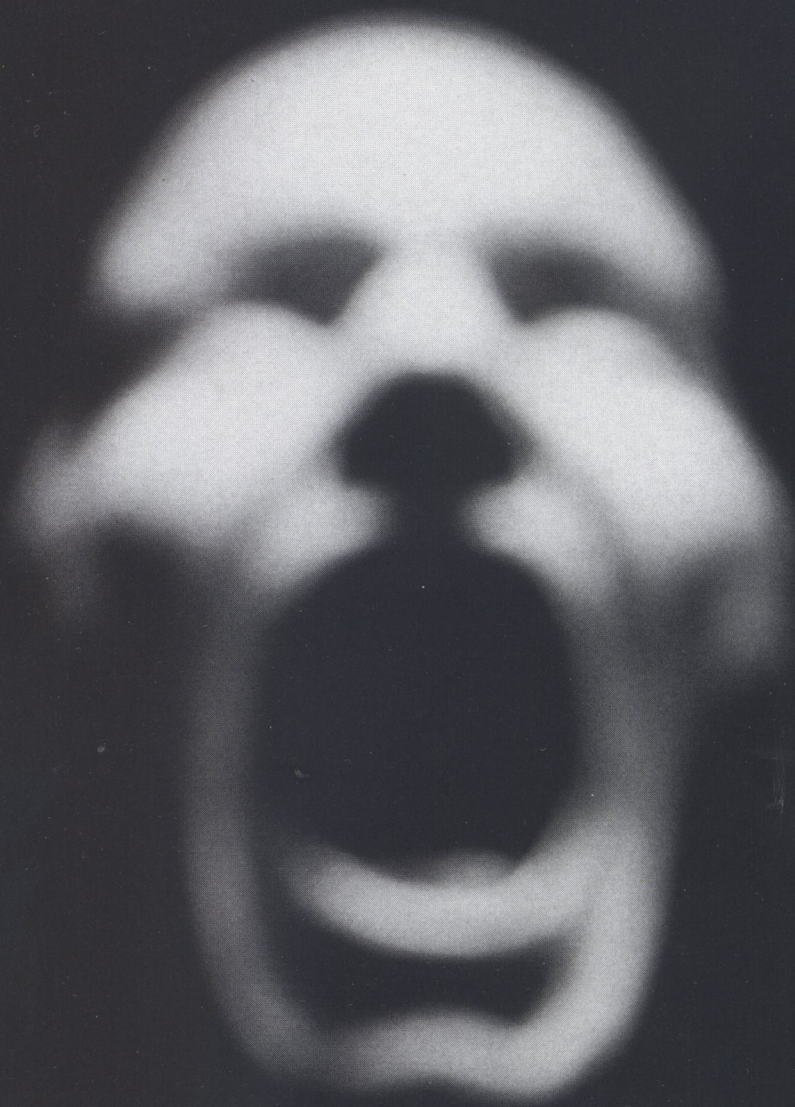
FINAL DOOM 145-30

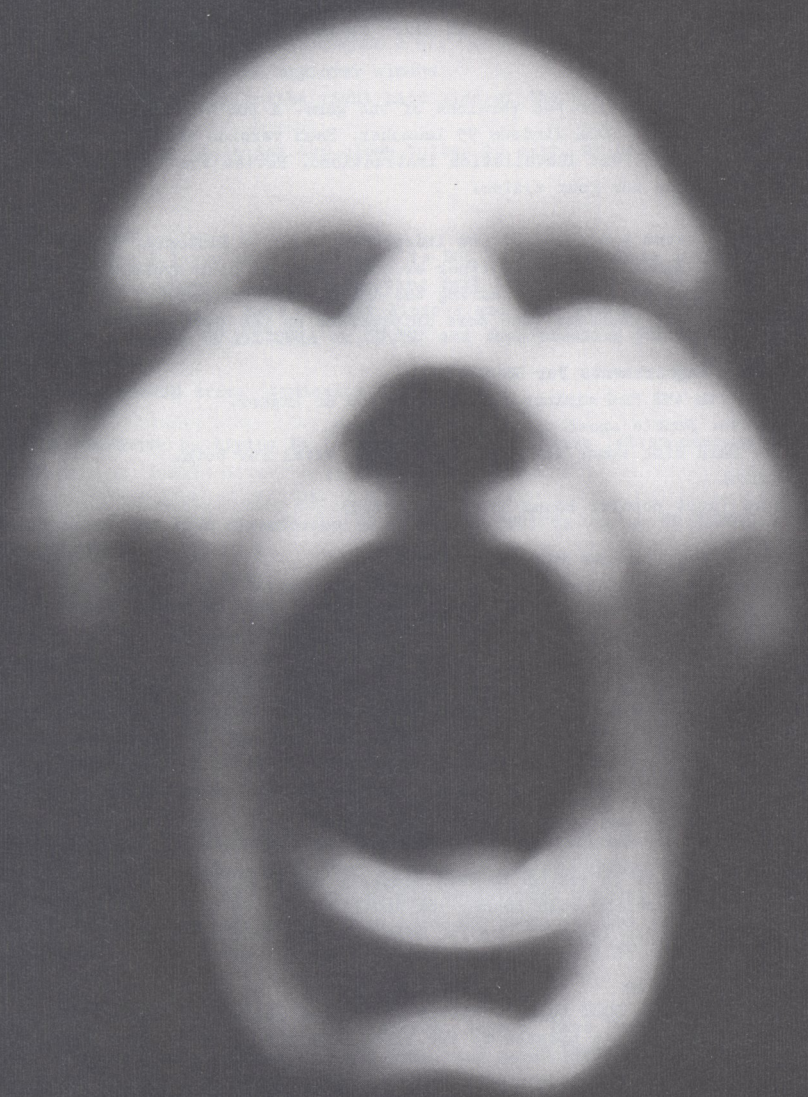
DEPARTMENT OF THE ARMED FORCES MANUAL

**INDIVIDUAL WEAPONS
AND
MARKSMANSHIP**

HEADQUARTERS, DEPARTMENT OF THE
ARMED FORCES







Final DOOM™ - ENGLISH

Windows®95 and MS-DOS® Installation Guide

Welcome to Final DOOM. This guide contains information about installation, the new Windows 95 Launcher, starting a multiplayer game, troubleshooting and technical support. You'll also want to refer to the README.TXT file for information on the latest updates to Final DOOM. To view the README file see "Viewing the README file" found later in this guide.

INSTALLATION

Your Final DOOM CD contains two versions of the game. A DOS version, and the Windows 95 version featuring the new DOOM Windows 95 Launcher. Each version has different System Requirements and different installation instructions. Review the information below to find the correct instructions for your system.

Each version contains two complete and independent games — **Plutonia**, and **TNT**. For the DOS version, you can manually install either or both games on your system. For the Windows 95 version, both games are installed during the installation procedure, and you can choose which one to play from the Launcher (see more information on the Launcher below).

Minimum System Requirements For MS-DOS®:

- 386/33 DX with 4MB RAM minimum running Dos 5.0 or higher.
- CD-ROM Drive. Double speed or better recommended.
- 20MB free hard disk space for each game, 40 MB total for both.
- VGA graphics
- Sound card (most popular sound cards supported).

Minimum System Requirements For Windows®95:

- 486/66 with 8MB RAM minimum running Windows®95.
- CD-ROM Drive. Double speed or better recommended.
- 40MB free hard disk space.
- VGA graphics
- Sound card (most popular sound cards supported).

Optional:

- Joystick or mouse.
- A modem with at least a 9600 baud setting.
- A TCP/IP or SPX/IPX network for up to four player network play.

All these devices must be set up to work properly under DOS or Microsoft Windows 95. If, for example, you have problems with sound, you should work with the basic DOS/Windows configuration of your sound card (in your Control Panel) to get things working.

Viewing the README file

After installing Final DOOM to your system you should review the README.TXT file to see if there were any last minute updates to the Final DOOM manual or to this guide. To view the README.TXT file:

In DOS:

Because the DOS installation creates two separate directories (Plutonia and TNT), you should check for a README file in each one. To view the readme files follow these steps:

1. From the C:\ prompt, type `CD\PLUTONIA` or `CD\TNT` then press **[ENTER]**
2. Type `MORE README.TXT` **[ENTER]**

In Windows@95:

For Windows 95, the Readme file is on the CD-ROM. To read it, you will need to perform the following steps:

1. Make sure the Final Doom CD is in your CD-ROM drive.
2. Click the **Start** button
3. Select **Programs**
4. Select **Windows Explorer**
5. Double-click the CD-ROM icon in the Explorer window
6. Double-click the **Readme.TXT** icon in the right hand side of the window

When you have finished reading it, click the close button to exit, or select Exit from the File menu.

To Install the DOS version:

If you are running Windows 3.1 you must first exit to DOS by clicking **File** in the top left hand corner of your Program Manager window, selecting **Exit Windows...**, and then clicking **OK**. Note that each time you play you'll have to exit Windows and then switch to the appropriate Final DOOM directory (by typing **CD\PLUTONIA** or **CD\TNT** and then pressing **[ENTER]**).

1. Place the CD in your CD-ROM drive (typically drive D:).
2. Switch to your CD-ROM drive by typing **D:** (or the appropriate drive letter designation) and press **[ENTER]**
3. Change to one of the Final DOOM directories (**PLUTONIA** or **TNT**) by typing **CD\PLUTONIA** or **CD\TNT** and pressing **[ENTER]**
4. Type **INSTALL** and press **[ENTER]** to start the installation program.
5. Follow the on-screen prompts.

Note that you will need to perform two installations to install both games. You can choose to install both at the same time, or you can install one of the games now and the other later. Remember that each game requires about 20 MB of hard disk space, so if your hard disk space is at a premium, you should consider installing one now and the other later.

As soon as each Final DOOM game is installed, the **SETUP** program will automatically run. Use the setup program to configure the game to your system. If you are unsure what to select, consult your computer manual or sound card manual for assistance, or just accept the defaults by pressing **[ENTER]**. If you know you have a sound card and speakers, but are unsure which card, try SoundBlaster™ for both Music Sound card and Sound FX card, as it's the most common.

After configuring each Final DOOM game for your system, select **"Save Parameters and Launch Plutonia (or TNT)"** from the setup program's main menu, and press **[ENTER]**. Now you're ready to play. See **"Playing Final DOOM"**, in your Final DOOM manual, for more information.

Running the game in DOS:

From the C:\ prompt type

1. **CD\PLUTONIA** (or **CD\TNT**) and press **[ENTER]**. This puts you in appropriate directory.
2. Then type **DOOM2** and press **[ENTER]**.

Now you're ready to play. See **"Playing Final DOOM"**, in your Final DOOM manual, for an

explanation of how to start a game and use the menu functions.

To install from Windows®95:

Final DOOM supports Autoplay with Windows 95. With Windows 95 already running, place the CD-ROM in your CD-ROM drive. The autoplay program will automatically start. Click on Install and follow the instructions on your screen.

Note: If the autoplay program does not start automatically, you can manually start the installation by doing the following. Click on your Start Menu, select Control Panel, select Add/Remove Programs, click on Install. Windows 95 will search for the install program on your CD-ROM drive. When it finds the Final DOOM install program on the CD-ROM drive, click on Finish to start the installation. Follow the instructions on screen.

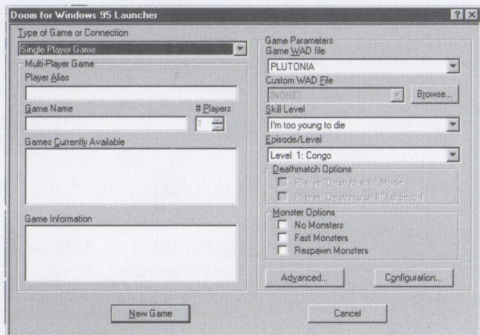
Running the Game in Windows®95:

Once installed you can run Final DOOM by performing the following:

1. Click on **Start**
2. Select **Programs**
3. Select the **Final DOOM for Windows 95** folder
4. Click on **DOOM95**.

This brings up the Final DOOM Launcher, from which you can select your game options and parameters. The Launcher's main screen lets you select the basic options and parameters, while the Advanced... and Configuration... buttons give you access to more specialized options. These options are described in greater detail below. Note that except for a few menu options available from within the game, you can only change your selections in the Launcher before you start a game. If you are already in a game you'll have to quit and restart the Launcher to make any new selections.

The Launcher



Type Game Or Connection

You can choose from Single Player, DOS DOOM over Modem, IPX Connection for DOS or MAC DOOM, Modem Connection For DirectPlay (two-player, modem), Null Modem cable connection, WinSock IPX Connection For DirectPlay (typically Novell), or WinSock TCP Connection For DirectPlay (Internet and LAN). See Starting a Multiplayer Game later in this manual for more information about these options.

Player Alias

Here you can give yourself a name for the duration of a multiplayer game. Go wild. We recommend something a bit more forthright than Wimpboy and the like (this would suggest slow-moving-target to your frag-partners). Try De Butcher or Yer Mama, or something equally offensive.

GameName

You can call the multiplayer game whatever you wish (if you are the guy that initiated the frag-fest). If there's a player who gets the most frags in your typical blastathon, you might name it in their honor... Kill Bill For A Thrill, or somesuch.

Games Currently Available

Displays a list of games waiting for participants (say you have multiple games starting at lunch or after hours at your office).

Game Information

Tells you what the parameters are for the game you have selected. Stuff like Deathmatch II, No Monsters, and so on.

Game WAD File

This tells you what WAD file you are using. The WAD file is a file which contains all the information for the DOOM levels. Final DOOM contains two full games, PLUTONIA and TNT. You can choose the game you want to play by choosing the corresponding WAD file.

Custom WAD File

You can obtain custom-made environments from a number of different sources, or you can make them yourself. Custom WAD files can be found on most of the popular online services, Internet sites, and BBSs. From this menu you can choose which custom WAD to use for your deathmatch, single-player game, tag-match, and so on. Note that each player has to have the selected WAD resident on their machine for this to function properly.

Skill Level

Lets you choose from five settings of difficulty, from Hey, Not Too Rough to Nightmare.

Episode/Level

Lets you choose which episode and level you want to start from; within the current WAD.

Deathmatch Options

Lets you choose between two types of Deathmatch: Deathmatch and Deathmatch II. In-Deathmatch (the original form), weapons/items remain where they were when you picked them up (available for others to collect), but you can only pick them up once between deaths. You might consider the first Deathmatch version to be the more strategic game for DOOM-purists, as ammo is limited (you can only pick it up once), and you do more stalking and less generalized blasting as a result. Deathmatch II has the weapons and items (except Invisibility and Invulnerability-these are once-use items) disappear when you snag them, but reappear after a given period.

Monster Options

Lets you choose from No Monsters, Fast Monsters, and Respawn Monsters. If you check No Monsters the levels contain only you and the other frageisters. Fast Monsters do everything, like moving and shooting, faster. If you choose Respawn Monsters, the monsters that are offed come back after a short period of time. We probably don't need to mention that it would be bone-headed to choose No Monsters and Respawn Monsters for the same match, do we? Thought not.

Advanced...

Click on this button to display the advanced options dialog. The advanced options dialog is described in detail below.

Configuration...

Click on this button to display the configuration dialog. The configuration dialog is described in detail below.

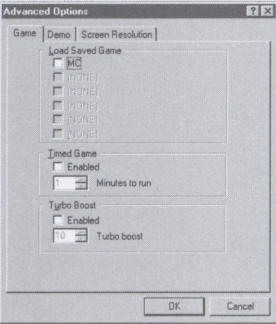
New game

Click this button to start a new game using all of the settings you have selected.

Cancel

Click this button to exit Final DOOM.

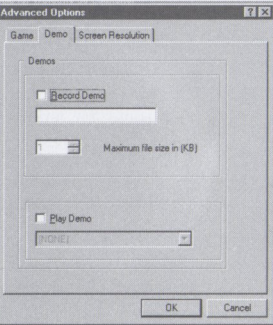
The Advanced Options



The Advanced dialog has three options: Game, Demo and Screen Resolution. These are described as follows:

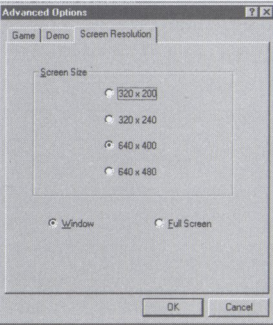
Game Menu

The Game Menu lets you load a previously saved game, or set a time limit for Multiplayer games (from one to 999 minutes). In a time limit game you will not have to find the exit to advance to the next level of play – the game will automatically advance to the next level when the time limit is reached. The game menu also lets you select a turbo boost value from 1 to 255. Turbo boost increases the base speed at which you can move within the game. Like the time limit, this only affects multiplayer games.



Demo Menu

The Demo option lets you record your game sessions and play them back later. Recording your multiplayer deathmatches prevents your victims from 'forgetting' just how many times you fragged them. To record or play back previously recorded games, select Demo from the Advanced options dialog. To record a game click on the Record demo check box. Next, enter a name for the recorded game-play. Specify a maximum size for the file or just leave the default value 999KB. Finally, click OK to return to the main Launcher screen.



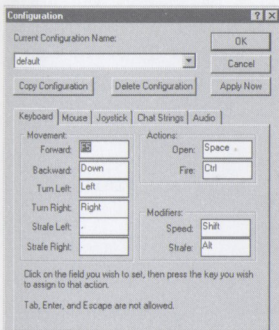
Screen Resolution Menu

The Screen Resolution option lets you choose from four video resolution modes: 320x200, 320x240, 640x400 and 640x480. You can also choose to play Final DOOM in a window or full screen. Make your selections and click OK.

Note: If you try to run the game in 640x480 mode on less than a Pentium90 you may find that the game runs too slowly. To speed the game up try running it in 320x200 mode.

To play back a recorded session click on the Play demo check box. Next use the pull down menu or the Browse button to locate the recorded session you want to play back. Finally, click OK.

The Configuration Options



The Configuration Dialog

The configuration dialog lets you customize a number of Final DOOM's parameters. Your options are:

- **Keyboard:** Use this dialog to change the keys which control your movement and actions within the game. *Note: If you change the default keys for movement and actions make sure you do not select a new key which is already used for another function. For example, if you change the up-arrow (move forward) to 3 (select shotgun) everytime you press 3 you will move forward AND select the shotgun. The program does not prevent you from mapping two actions to the same key but this should be avoided. See the Commands and Shortcuts chart for a list of keys and the functions they perform.
 - **Mouse:** Turn mouse support ON/OFF, assign the buttons for moving you forward strafing, and firing. There is also a slide bar which also you to adjust the sensitivity of your mouse.
 - **Joystick:** Choose a joystick that you've installed under Windows 95 and assign buttons for Fire, Open, Strafe and Speed (Run). The Configure button lets you calibrate your joystick.
 - **Chat Strings:** When you're in a multiplayer game you can communicate with the other players by pressing T and then typing a message (followed by [ENTER]). The chat strings feature lets you predefine up to ten messages which you can send with a few simple keystrokes, thus helping you keep focused on the action and not spend your time typing. To use the chat strings in a multiplayer game, press [ALT] followed by the number (0-9) of the chat string you wish to send.
 - **Audio:** Set the Sound Effects volume and number of channels as well as the Music volume.
- Copy and Delete Configuration:** Use these options to copy a configuration from another computer or to delete one or more of your saved configurations.

To Uninstall Under Windows®95:

In the very unlikely event you should ever want to remove Final DOOM from your computer, you should resist the temptation to manually delete the files from your hard disk. Instead, use the inherent capabilities of Windows 95 to perform a cleaner, more comprehensive uninstall.

1. Open the control panel and double-click the **Add/Remove Programs** icon.

2. Select **Final DOOM** from the list of applications.

3. Press the **Add/Remove** button, and confirm the removal of Final DOOM.

If you should inadvertently remove a necessary Final DOOM file from your computer and need to reinstall, you should first perform an uninstall, then install a fresh copy.

STARTING A MULTIPLAYER GAME

A maximum of four people can play multiplayer Final DOOM on a network. A maximum of two players can play multiplayer Final DOOM via modem or null-modem. Multiplayer games are started differently depending on whether you are running in DOS or Windows 95. Windows 95 users control all multiplayer options from the Launcher. DOS users use the DM (Deathmanager) program. Below are instructions for how to initiate a multiplayer game in either Windows 95 or DOS-

GETTING STARTED- Windows95

Click on **Start**, select **Programs**, select the **Final DOOM for Windows 95** folder and finally click on **DOOM95**. This will bring up the Final DOOM Launcher.

Using the pull down menu under **Type game or connection** choose the type of game you wish to play. You have the following options available-

Single Player: For single play.

DOS DOOM over Modem: For connecting by modem to another player running the DOS version.

IPX Connection for DOS or MAC DOOM: For connecting through a local area network (LAN) to another player or players running the DOS or Macintosh version.

Modem Connection For DirectPlay: For connecting by modem to another player running the Windows 95 version.

Null Modem cable connection: For connecting two computers via a serial cable.

WinSock IPX Connection For DirectPlay: For connecting to other players running the Windows 95 version over a network using IPX protocol (typically Novell).

WinSock TCP Connection For DirectPlay: For connecting to other players running the Windows 95 version over a network using TCP protocol. For multiplayer play, both players need to have the required software, and both need to make the appropriate selections.

GETTING STARTED- DOS

Assuming you have installed Final DOOM, as described earlier in this guide, you should be ready to start a multiplayer game. First run the DM.EXE program by typing the following from the C:\ prompt:

1. CD\PLUTONIA (or CD\TNT) [ENTER]
2. DM [ENTER].

This will start the DeathManager program. The DM program allows you to easily set up all the options available in a multiplayer game. Here you can toggle all of the multiplayer games options available such as number of players, cooperative or deathmatch monsters/no monsters, etc. Make your selections and when you're ready press [F10] to start the game.

VERY IMPORTANT: If you're using a modem it will need to be set at 9600 baud, with error-correction, data-compression and flow-control turned off. Please refer to the README.TXT file, in your Final DOOM directory, for further details. Please be sure that you have selected your modem, from the list of modems in the "Choose your Modem" section of the SETUP program, before making any attempt to play a two player game over the modem.

MULTIPLE GAMES ON THE NET: To play a multiplayer game over your network while another group is also playing a multiplayer game, you'll need to change your network port address with a command-line parameter you pass to DM (-port <value>). The port address tells your server

where to send information that is sent over the network. Network ports range from 1 to 64000. You should refer to the person in charge of your network for available ports.

Troubleshooting

The following troubleshooting guide applies to the DOS version of Final DOOM. If you experience problems running the Windows 95 version, check the **README.TXT** on the CD for any late-breaking information, or contact our customer support specialists as listed at the end of this guide.

General Problems

I seem to have installed Final DOOM OK, but it always locks up when it gets to I_Startup Timer..

You probably have Windows running in the background. Restart your computer and make sure that you exit Windows before you attempt to play Final DOOM.

When Final DOOM runs I get an "Insufficient Memory" error, or Final DOOM just doesn't run.

You don't have enough free RAM to run the game. This usually happens with 4 MB RAM machines - you need about 3.7 Mb of free RAM to run Final DOOM. If you have DOS 6.0 or later, boot your system and hold the left SHIFT key as the "Starting MS-DOS..." message appears. This will bare-boot your system and you must change to the appropriate Final DOOM directory and run the game. To do this:

1. Type **CD\PLUTONIA** (or **CD\TNT**) **[ENTER]**
2. Then type **DOOM2** and press **[ENTER]**

Your best bet is to make a CONFIG.SYS menu for a custom Final DOOM boot - see your MS-DOS 6.0 User's Manual. If you have DOS 5.0 or earlier, you must create a bare boot disk.

Note: Do not use memory managers like EMM386, QEMM, etc. Do not use disk caching programs like SMARTDRV, etc.

I get a "WRITE ERROR" while Final DOOM is decompressing.

If you are using a disk compression program such as STACKER™ or DOUBLESPEACE™ it may be incorrectly estimating your remaining disk space. The easiest solution is to make more room on your hard disk drive by deleting some programs which are no longer needed.

The Windows SETUP program runs after installation.

Final DOOM did not install to your hard drive, probably due to insufficient disk space. See above answer for a solution.

Why doesn't my mouse work with Final DOOM?

If you renamed or commented-out information in your AUTOEXEC.BAT you may have removed the command which loads your mouse driver. Loading your mouse driver into DOS can be as simple as typing **MOUSE** and pressing **ENTER** at the DOS prompt.

If this doesn't work refer to the documentation that came with your computer for instructions on how to load your mouse driver.

Final DOOM is too dark to see anything.

On some monitors Final DOOM may be too dark to play. Press **F11** to lighten the screen through five stages of brightness.

Why isn't the animation smooth?

If the animation isn't running smoothly on your system you should try reducing the window size. Refer to your Final DOOM manual for instructions on how this is done.

My Gravis Ultra Sound™ sound card doesn't work.

The default IRQ for a Gravis Ultra Sound is 11. Final DOOM doesn't handle IRQ's above 7. Change this with your Gravis Ultra Sound setup program.

Why can't I get music or sound effects.

If you're not hearing sound effects and/or music, Final DOOM may have incorrect information regarding your sound card. Run the SETUP program to check if Final DOOM has the correct information on your sound card. Final DOOM only supports IRQ channels which are 7 or below. Be sure you set your sound card to an IRQ number which is 7 or below. Refer to your sound card manual for details on setting your IRQ channel. This is particularly important for Gravis Ultra Sound users because the standard default for this card is 11.

I can't get digital sound from my Sound Blaster™ compatible sound card.

You are experiencing a DMA conflict. You may have a CD-ROM or hard drive on the same DMA channel that you specified in Final DOOM's SETUP program. Change the DMA channel of the sound card or offending device.

I hear static when listening to Final DOOM with my Sound Blaster (or 100% Compatible) card.

You should refer to your sound card manual for instructions on how to lower the Mic and Line volumes to 0 (zero). This is usually done through the mixer program that came with your sound card.

I still hear static, or my sound effects are breaking up.

Disconnect any parallel port devices. (Sound cards, to work with Final DOOM, must use IRQ5 or IRQ7, which are also used by LPT2 and LTP1 - where printers are connected.)

I can't get sound on my ATI Stereo FX card.

Contact ATI for a BIOS upgrade.

Final DOOM locks up.

You need to turn "Hidden Refresh" off in your CMOS Advanced Chipset settings. If you're using RAMBIOS.SYS, you must remove it from your CONFIG.SYS. Make sure you also turn off Hardware Video Shadowing (also found in CMOS settings.)

I was playing Final DOOM, but always after a specific amount of time my screen goes black. I can still hear the music and sound effects in the background.

Some computers use a special Power Management or Energy saving system that blacks out the monitor, normally after a pre-set period of inactivity. If you have such a system you should refer to your computer manual or contact your computer company to help you disable this feature, since this is most likely causing the problem.

Modem/Network Problems

I'm trying to set up a modem game, but my modem does not appear in the list of modems in the setup program.

If your modem does not appear in the list, you can try selecting a compatible modem. However, if that does not work, then you should contact your modem manufacturer for an initialization string that turns off any Data Compression, Error Correction and Flow Control your modem may be using. Then, to let Final DOOM use the new string, edit the MODEM.CFG file in the Final DOOM directory, and replace the first line of that file with the one you received from your modem company.

I'm receiving the error, "IPX NETWORK NOT DETECTED."

Currently, Final DOOM only supports a network that uses the IPX protocol. If you receive this message, check your network manual to ensure your network uses the IPX protocol.

Why can't I get Final DOOM to run as a multiplayer game?

If someone else is running Final DOOM in Multiplayer mode you may experience a network port conflict. From the SETUP program, change Final DOOM to run under a different port. Consult with the person in charge of your network to receive a valid port address.

During startup, Final DOOM looks up at "looking for player..."

This occurs when you enter a number of players greater than the amount of players actually entering the game. For example, if you only have three players playing but you tell Final DOOM to expect four players, it will wait until the fourth player starts the game. Press [ESC] to exit and restart the game with the correct number of players.

I've received the message, "CONSISTENCY FAILURE" while running Final DOOM.

If you receive this message, something has occurred which caused the multiplayer game on one computer to be different from the multiplayer games running on the other systems. If this occurs, all the players must quit from Final DOOM and restart the game.

I've received the message, "DIFFERENT VERSIONS OF Final DOOM CANNOT PLAY A NET GAME."

To improve Final DOOM, Id updates it when necessary. You cannot play a multiplayer game with someone who is using a different version of Final DOOM.

TECHNICAL SUPPORT

If you have read the instruction manual and this Installation Guide, but still require further assistance running Final DOOM, try the following:

The README.TXT File

The README.TXT file, located in the Final DOOM for Windows 95 directory (Windows 95 version) or your Plutonia or TNT directories (DOS version), contains the most up-to-date information available. You should review this file since it may have the answers to your questions. To view the Readme, follow the instructions ("Viewing the Readme File") outlined earlier in this guide.

Assistance Via E-Mail And Modem

Get up to the minute technical information (or just cruise our exceptionally-cool region of the net) at the GT Interactive Software web-site at <http://www.gtinteractive.com>. In the Support Section you can access lists of frequently asked questions, troubleshooting tips, forum discussions, and gain access to direct e-mail support. Upgrade patches can also be found on our site if they're needed.

IMPORTANT: Before changing your system or software setup we recommend that you review your system manuals to ensure that your modifications will not endanger any existing information or hardware on your system or networks. Modifying your system or your software setup could cause unpredictable problems.

IF YOU REQUIRE TECHNICAL ASSISTANCE

Technical Support In the case of faulty disks, you should return the disks ONLY, not the packaging. Return the disks with a covering letter containing details of the fault, your name and address to:

GT Interactive Software Corp.

Willow Grange, Church Road, Watford, Herts, WD1 3QA, United Kingdom.

We will attempt to replace the disks within 28 days of receipt.

If you encounter technical problems with the disks you should write to the above address or call the Technical Helpline which operates between the hours of 9am and 6pm (Central European Time), Monday - Friday. Please ensure that you are sitting in front of your computer or have full details of your computer configuration and the problem you are encountering with you when you call.

English speaking customers call 01923 209145.

EVILUTION

TXT: Evilution

Though all the top management of the UAC were dead, and so were most of their personnel down to the janitors, the corporation survived, now under strict government supervision. The UAC still sought the secret to matter apportionation and continued its experiments under vastly increased safety measures.

The UAC's base was set up on one of the moons of Jupiter, hoping that the increased distance would enhance Earth's safety if something went wrong. Marines were stationed at the base, ready for anything.

The Invasion

Soon after the UAC opened its first Gate, the minions of Hell made their first attack. Suddenly, through the Gate flowed spiked, fanged, dripping techno-terrors. Meat machines flailed their armored limbs and slavered with bloodlust, seeking soft bleeding manflesh to rend. But in their seeking, they found only death. The United States Space Marine Corps was prepared for such an event, and they poured molten death into the hordes of Hell. More demons massed, hoping to overwhelm the defenders by their endless numbers. But mass alone was no match for the marines. Set up in defensive positions around the gate, the marines were able to slaughter the monsters by the hundreds, taking few losses.

As suddenly as it had begun, the invasion ended. The last flaming skull screamed through, was hit by twenty simultaneous shotgun blasts, and the chamber was silent once more, except for the dripping of blood. Hell had failed.

The research went on, more boldly, and less cautiously. All the marines received the Silver Star from a grateful government, and the UAC made an enormous contribution to the Veterans Fund. The defensive positions were strengthened, and the marines watched closely for another attempt, all their attention drawn inward toward the Gates. They were looking in the wrong direction.

The Rain of Monsters

Hell knew more than one trick. Months after the Gate incident, the yearly supply ship came ahead of time. On radar, the ship looked far larger than usual. And it was coming from the wrong direction. Strange, but not inexplicable. The lax radar operators reported the ship's approach, and personnel went out to the landing field to meet it. But it never landed. Instead, it hovered over the base, miles in the air. The men and women looked up at it and saw that something was terribly wrong.

The ship could not have come from Earth. It was huge, kilometers long, and was built of bone, steel, flesh, corruption, and death.

It was a bio-mechano-magical construct from the depths of Hell, and it had come through space for its vengeance. Enormous doors, large as football fields, irised open, and hideous demons poured out, plunging to the ground and blanketing the entire base with their throbbing, pulsing bodies. They were everywhere at once. The marines' defenses, set up to prevent an attack from the direction of the Gate, were worthless. The monsters poured through the sewers, the air vents, the hallways, everywhere, rampaging, corrupting, and feasting.

Once more, the surviving humans were left as zombified, brain-dead monstrosities. Existing only to kill and kill and kill.

It's Up To You

Only one man escaped death or zombification. The marine commander. You. You weren't at the base when the skies opened and devastation poured from the stars. You were miles away, enjoying a walk across the moon's rough-hewn landscape. Then you heard a snortling gurgle behind you and whirled to face one of them. The beings that still haunted your nightmares. Your reflexes weren't dulled by your experiences, and you pulled out your pistol and blew the imp to gory shreds.

Hot-footing it back to the base, you saw it all and realized what had happened in a flash. The demon ship still floated above the infested base. Your boys — the men you'd trained to fight and kill and die as no fighting man had ever been trained before — were dead. You were not there when it happened, to die with them.

Unlike the ancient samurai, who chose to die with their men, you cocked your pistol. You were going to kill for your men. And if you died trying, well, you were going to die anyway, some day. Death at the fangs of demons might be the very worst way to die, but if they did manage to get you, Hell would know it had been in a fight.

PLUTONIA

THE PLUTONIA EXPERIMENT

After Hell's catastrophic invasion of Earth, the United States took steps to prevent such an invasion from recurring. The old UAC corporation was refounded, under completely new management (because the old trustees and stockholders were all dead, this wasn't much of a problem), and sent to research tools and technologies to prevent such an incursion from happening ever again.

Though the invasion had been stopped, and the remaining demons were gradually being exterminated by mopping-up squads, it was clear that the powers of Hell remained strong. While the Spider Mastermind and Baphomet seemed to no longer threaten, who knew what else lay outside? Waiting. Watching. Preparing.

The new UAC began working on Quantum Accelerator Devices, intended to close interdimensional Gates at a distance and so prevent future incursions forever. The project began innocently enough. Naturally the scientists, in order to learn how to close Gates, had to relearn Gate technology first. This ability was rapidly regained. Perhaps too rapidly.

The Terror

Soon beings from outside had their dire attention drawn to the new experiments, and then, one day, a Gate opened in the heart of the research complex. Unnatural horrors from the pit poured in, ravening for destruction. But the UAC scientists had learned their trade. The Quantum Accelerator Device performed perfectly in its maiden test — the invasion Gate was closed instantly and permanently when the Accelerator flicked on. A cyberdemon, halfway through, was snipped in two when the Gate closed. Earth would now be safe from literal invasion by Hell. At least, once the technology could be set up around the globe.

The next day, a ring of seven Gates opened throughout the base, and a monstrous legion rampaged through. The Quantum Accelerator began putting out the Gates at once, and within an hour, six were closed. But the hellish army was now too strong, too numerous. The marines fought like mad dogs but were finally pulled down by the enemies' claws. The scientists, marines, and bureaucrats were all slain or transformed into undead mankillers.

The Task

The Quantum Accelerator and its prototypes are deep inside the ravaged complex. A demon Gatekeeper guards them and mans the last Gate of Hell. The government, frantic that the Quantum Accelerator will be destroyed or used in some alien fashion upon us, has ordered all marines to the site at once, regardless of their location.

You were on leave at the beach, only a few minutes from the complex, when you got the word. You suited up, grabbed a pistol, and raced your pickup truck to the complex. When you arrived, flashes of light, howls, and chanting could be heard from the interior. Corpses were scattered everywhere. Obviously the Gatekeeper was doing something inside — something that would soon reach some kind of awful climax.

You know that within an hour or two, an entire division of marines will arrive to assault the base with full artillery and air support. You also know that they will be too late. Far too late. The airplanes will be plucked from the sky by floating terrors, the cannons melted by diabolic rockets and fireballs, the soldiers blasted to shreds as they charge into the armored shell of the UAC buildings. In an hour or two, the monstrosities inside will have finished their awful task and will be prepared, once more, to take on the world.

It's up to you. You have to enter the complex and stop the Gatekeeper. Alone.

OBJECT OF THE GAME



Welcome to FINAL DOOM, a lightning-fast virtual reality adventure where you are the toughest space trooper ever to suck vacuum. Your mission is to fight your way through the demon-infested Earth in the hopes of saving the Earth from an eternity in Hell.

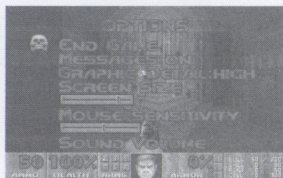
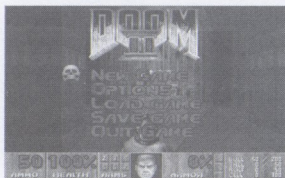
The gameplay for FINAL DOOM is simple. This isn't a cumbersome adventure game, but an action-oriented slugathon. To survive, all you need is brains and a killer instinct.

USING THE FINAL DOOM MENU

When you run FINAL DOOM, a self-running demo will begin. To get to the menu, press the Spacebar. Use the arrow keys, mouse, or joystick to move the skull cursor up and down. When the skull is adjacent to a desired selection, press the Enter key, left mouse button, or joystick Fire button to activate that selection.

If you're in a game, you can bring up the menu at any time by pressing the Escape key. Many of the menu options can be activated directly by using a function key, thus bypassing the menus entirely. To exit the menu, press the Escape key or to return to the previous menu from a submenu, press the Backspace key.

NEW GAME



If you want to jump into the action, select this. FINAL DOOM will ask you to set the difficulty level. Each difficulty level differs in the toughness of the enemies you'll face. Beware the Nightmare level of difficulty. It is definitely not suitable for inexperienced game players.

LOADING AND SAVING YOUR GAME (F2 AND F3)

Games can be saved or loaded at any time during the gameplay. To save a game, move the skull cursor to any empty slot (or one you don't mind writing over), and press the Enter key. This option is only available if you are currently in a game. To load a game, simply select the appropriate game from the Load Game menu.

QUICKSAVE: Pressing the function key F6 allows you to Save a game without leaving the action. The first time QUICKSAVE is used in a given game, the standard Save menu appears. Select a slot. From then on, pressing F6 automatically saves the game to that slot without interrupting the fun of smackin' baddies around. Pressing F9 loads in the last QUICKSAVE game after prompting you.

QUIT GAME (F10)

Quit Game enables you to quit from FINAL DOOM and return to DOS.

END GAME (F7)

This allows you to end the current game without exiting to DOS or loading a new game.

MESSAGES (F8)

In FINAL DOOM, whenever you pick up an item, you'll receive information about the thing you just picked up. This option lets you toggle FINAL DOOM's messages on and off.

GRAPHIC DETAIL (F5)

The default setting for the screen detail is HIGH. If you have a slower computer or video card, and the action is too jerky, you may wish to select LOW to make the game action smoother.

SCREEN SIZE (+ and -)

Just below this option is a bar with a sliding marker. When this option is selected, you can use the arrow keys to slide the marker back and forth to adjust the viewing area. A smaller viewing area increases the smoothness of the animation on slower systems.

SOUND VOLUME (F4)

This selection also has a bar with a sliding marker, allowing adjustment of the volume from "off" to "maximum." These bars modify the music as well as the sound effects volume.

MOUSE SENSITIVITY

This selection lets you adjust the sensitivity of your mouse control. Just below this option is a bar with a sliding marker. When this option is selected, you can use the arrow keys to slide the marker back and forth to adjust the sensitivity of the mouse.

GAMMA CORRECTION (F11)

On some monitors, FINAL DOOM may appear too dark. Press the function key F11 to lighten the screen through five different brightness levels.

TIP: Save your game and save it often. When you die, you're back to the beginning of the level, toting that little pistol again. That ain't good, especially after you progress to some of the tougher levels.

MESSAGES

Often you'll find yourself running over various items. FINAL DOOM tells you what you're picking up by printing a message on the screen — unless messages are off. Pressing RETURN will display the last message.

ON-SCREEN INFORMATION

FINAL DOOM provides on-screen information that's necessary to survive.

THE STATUS BAR



1 2 3 4 5 6 7



1. **MAIN AMMO:** In big fat numbers, you see the number of shots you've got left in the weapon you're currently using.



2. **HEALTH:** You start out at 100%, but you won't stay there long. At 0% it's time to start over. Try a little harder next time!



3. **ARMS:** This list of numbers shows which weapons are available. If a number is highlighted, the weapon is accessible by pressing that number. ("1" is always available.)



4. **YOUR MUG:** This portrait isn't just for looks. When you're hit, your face looks in the direction from which the damage came, telling you which direction to return fire. Also, as you take damage you'll begin to look like raw hamburger—as shown on the left.



5. **ARMOR:** Your armor helps you out as long as it lasts. Keep an eye on it, because when it goes, you might, too.



6. **KEY CARDS:** You can see any keys you possess right here. There are three key colors: Yellow, Red, and Blue.

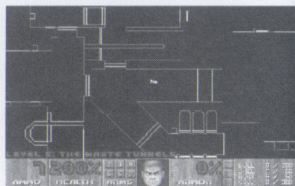
7. **AMMO:** This shows how much of each type of ammo you're carrying and the maximum amount you could carry—if you had it.

THE AUTOMAP

To help you find your way around FINAL DOOM, you're equipped with an automap device. By pressing the Tab key, you replace your normal view with a top-down map of everything you've seen up to date. The white arrow represents you and points in the direction you're looking. You can zoom in and out by pressing "+" or "-." Press the number "0" to toggle between zoom and full view. To mark your location on the map, press the "M" key. This will place a number over your location. To clear all the numbers from the map, press the "C" key.

MOVING IN THE AUTOMAP

Using the arrow keys, you can move yourself while viewing the Automap. This is dangerous, because you can't see the enemy while viewing the Automap. To scroll the Automap without moving yourself, turn off Follow mode. Pressing the "F" key will toggle Follow mode on and off.



CONTROLLING THE ACTION

Most of the play commands in FINAL DOOM are a simple key press away. You can use your keyboard, mouse, joystick, or combinations of all to move, pick up items, shoot, and open doors.

MOVING

At first, you might find yourself bumping into walls while demons beat on you. Once you've got movement down, everything else follows.

WALKING: Use the up and down arrow keys to walk forward/backward.

TURNING: The left and right arrow keys turn you left and right.

RUNNING: Hold down the right Shift key and the appropriate arrow key to speed yourself up.

STRAFE: By holding down the Alt key and the right or left arrow key, you can sidestep rather than turn left or right.

Note: Jumping is very important for successfully completing FINAL DOOM. Though there is no Jump Key, you can leap from ledges by getting a running start. The faster you are moving, the farther you will go.

TIP: When traveling narrow passages, many players have found it useful to examine the Automap in a magnified mode. This enables them to see exactly where to step.

JOYSTICK OR MOUSE: If you are using a joystick, use button 1 to shoot and button 2 to open doors and activate switches. Gravis PC Gamepads have a third and fourth button. These can be used as a Strafe and a Run button, respectively. If you are using a mouse, use button 1 to shoot and button 2 to walk forward. Double-click button 2 to open doors and activate switches. On a three-button mouse, use button 3 to strafe and double-click button 3 to use doors and switches.

PICKING UP STUFF

To pick up an object, just walk over it. You're smart and know if you need to take it.

USING DOORS, SWITCHES & ELEVATORS

To open most doors and operate switches, stand directly in front of them and press the Spacebar. When you successfully operate a switch, it will change in some way (lights up, flips a handle, etc.). If a switch does not change after a couple of tries, it is probably assigned to do a task that cannot yet be accomplished.

LOCKED DOORS: Some doors have security locks and require you to have a color coded (yellow, red, and blue) security card or skull key to open them. Other locked doors are operated by a switch on a nearby wall. Rather than walking up to the door, you'll need to operate the switch.

HIDDEN DOORS: Some doors are hidden. Many of these can be opened by finding a switch. In some cases you just need to walk up to the wall and press the Spacebar. If you've found a secret door, it will open for you. There are clues that reveal a secret door—a wall that's shifted down or a different color, a flashing light on a wall, etc.

ELEVATORS: You'll see platforms that rise and lower. Some platforms operate continuously while others must be activated. Some of them sense your proximity and lower automatically. Others have a nearby switch. Those without a switch can usually be operated by walking up to the platform and pressing the Spacebar.

TELEPORTERS: Teleporters can be identified by an evil symbol on the floor beneath them. To use a teleporter, walk over the symbol.

COMPLETING AN AREA

At the end of each area in FINAL DOOM, there is an exit chamber. Enter this chamber and press the switch inside to exit the area and head onward. When you finish an area, an Achievement Screen tallies your performance. Hidden regions located, ratio of kills, percentage of treasure found, your completion time, and a par completion time are all displayed.

ETERNAL LIFE AFTER DEATH

If you die, you restart the level at the beginning with a pistol and some bullets. You have no "lives" limit—you can keep restarting the

level as often as you're killed. The entire level is restarted from scratch too. Monsters you killed before are back again, just like you.

FIREPOWER AND HOW TO USE IT

WEAPONS: At first, you have only your pistol and your fists for protection. When you run over a new weapon, you'll automatically equip yourself with it. As the game progresses, you'll need to choose between firearms. The numeric keys select particular weapons (you cannot use the keypad keys for this selection). The weapons are:



1 = Fist/Chainsaw 2 = Pistol

Note: When you walk across the chainsaw, it replaces your fist as the current weapon.



3 = Shotguns/Combat Shotguns can deliver a heavy punch at close range and a generous pelting from a distance. Combat shotguns are double-barrelled, sawed-off killing sticks. These gats are the ultimate in pellet warfare. Beware: two barrels not only deliver more firepower but also take more time to reload. *Pressing the "3" key will toggle between the Shotgun and the Combat Shotgun.



4 = Chainguns direct heavy firepower into your opponent, making him do the chaingun cha-cha.



5 = Rocket Launchers deliver an explosive rocket that can turn several baddies inside-out.



6 = Plasma Rifles shoot multiple rounds of plasma energy—frying some demon butt!



7 = BFG 9000s are the prize of the military's arsenal. Great for clearing the room of those unwelcome guests. Shoot it and see for yourself.

FIRING: To use a weapon, point it toward the enemy and press the Ctrl key, or hold down the Ctrl key for rapid fire. If your shots hit a bad guy, you'll see splattering blood. Don't worry if the enemy is higher or lower than you. If you can see a monster, you can shoot it.

AMMO: Different weapons use different types of ammo. When you run over ammo, FINAL DOOM automatically loads the correct weapon.

Small Ammo		Large Ammo	Weapon
Clip		Ammo Box	Pistol, Chaingun
Shells		Box of Shells	Shotgun

Rocket



Rocket Case



Rocket Launcher

Cell



Bulk Cell



Plasma Rifle,
BFG 9000

You have a maximum limit on the amount of ammo you can carry too. These are listed on the right side of your status bar. Also, when you find a weapon that you already possess, don't scorn it! Picking it up also gives you ammo.

COMMANDS AND SHORTCUTS

Pause Key = Pause	F6 = Quicksave
Esc Key = Menu	F7 = End Game
Tab = Automap (on/off)	F8 = Toggle Messages
F1 = Help	F9 = Quickload
F2 = Save	F10 = Quit
F3 = Load	F11 = Gamma Correction
F4 = Sound Volume	- = Reduce View
F5 = Graphic Detail	+ = Increase View

COMMANDS USED ONLY IN AUTOMAP

F = Follow mode (on/off)	M = Mark place	C = Clear Marks
+ = Zoom in	- = Zoom out	O = Full map/Zoom

WEAPONS SELECTION

1 = Fist/Chainsaw	2 = Pistol	3 = Shotgun /Combat Shotgun
4 = Chainsaw	5 = Rocket Launcher	6 = Plasma Rifle
		7 = BFG 9000

MOVEMENT KEYS

Move Forward	Up Arrow, Mouse Button 2
Move Backward	Down Arrow
Turn Left	Left Arrow
Turn Right	Right Arrow
Run Forward	Shift + Up Arrow
Run Backward	Shift + Down Arrow
Fast Left Turn	Shift + Left Arrow
Fast Right Turn	Shift + Right Arrow
Strafe Left	Alt + Left Arrow
Strafe Right	Alt + Right Arrow

FIRING YOUR WEAPON

Ctrl Key
Mouse Button 1
Joystick Button 1

OPENING DOORS/FLIP SWITCHES

Space Bar
Double-click Mouse Button 2
Joystick Button 2
Double-click Mouse Button 3

TIP: When you're comfortable playing the game, try using the keyboard and the mouse simultaneously. The mouse provides fine control for aiming your weapon (allowing you to smoothly rotate right and left) while the keyboard permits you to activate the many useful functions

of the game.

DAINGEROUS FINAL DOOM ENVIRONMENT

Some parts of the FINAL DOOM environment can be more dangerous than the monsters you'll face. Areas containing exploding barrels, radioactive waste, or crushing ceilings should be approached with caution.

EXPLODING BARRELS: Scattered around the base are drums containing fuel, toxic waste, or some other volatile substance. If your shots hit one of these barrels, it's kablooeey time! It might take several bullets to set off a barrel, but a single blast of any of the other weapons usually does the trick.



SLIME AND OTHER RADIOACTIVE WASTE: Many of the areas in FINAL DOOM contain pools of dangerous liquids that will damage you if you walk through them. There are several varieties of waste, each doing an increasing amount of damage. If it looks fluid, beware!

CRUSHING CEILINGS: Some of the ceilings in FINAL DOOM can smash you, making you cry blood. Often you'll be able to see the ceiling moving before you go under it, but not always. Be careful and Save often!

TIP: Barrels can often be the most devastating weapon in your arsenal—delivering a body-blasting explosion to all nearby purgatory pedestrians. Wait until several evil guys get next to a barrel and blast away at the can, then watch 'em all go boom!

HEALTH AND ARMOR

Even for a tough hombre like you, FINAL DOOM can be a deadly place. Whenever you are injured, the screen will flash red, and your health will decrease. Keep an eye on your health, or you'll end up face down.

HEALING: When you're hurt, you'll want to get your health back as soon as possible. Fortunately, Medikits and Stimpacks are frequently scattered around the base. Grab them if possible.

Stimpacks give you a quick injection of booster enzymes that make you feel like a new man—at least, to a degree.



Medikits are even better and include bandages, antitoxins, and other medical supplies to make you feel a lot healthier.



ARMOR: Two types of body armor can be found lying around. Both reduce damage done to you. Unfortunately, both deteriorate with use and eventually are destroyed by enemy attacks, leaving you in need of replacement armor.

Security armor is a lightweight kevlar vest that's perfect for riot control.



Combat armor is a heavy-duty jacket composed of a titanium derivative—useful for protection against real firepower, like the kind you're gonna face.



If you're wearing armor, you only pick up a replacement suit if it provides more protection than what you're now wearing.

POWER-UPS

Other bits of "challenging electronics" may be found in FINAL DOOM. Most of these are pretty doggone handy, so grab them when able. These special items have a duration of either

the entire level, a specific amount of time, or just an instant benefit. A few of them affect your game screen so you can tell when they are active. For example, when you pick up a radiation suit, the game screen turns green. As the suit deteriorates, the screen will flash. This is a hint to get out of the radioactive ooze now!



Radiation Suits provide protection against radioactivity, heat, and other low-intensity forms of energy. Basically, these suits enable you to wade through the radioactive ooze without taking damage. While a suit holds out, your screen will have a greenish tint.

Duration: Time Based



Berserk Packs heal you, plus act as a super-adrenaline rush, enormously boosting your muscle power. Because you're already a pretty meaty guy, this enhanced strength lets you tear ordinary dolts limb from limb, and you can even splatter those demons without too much trouble. However, you've got to use your Fist attack to get the benefit of the Berserk attack bonus. When you become Berserk, your screen will briefly turn red.

Duration: One Level



Backpacks increase the amount of ammo you can carry. In addition, whenever you find a backpack, you receive extra ammunition.



Light Amplification Visors allow you to see clearly even in pitch dark.

Duration: Time Based



Computer Maps are a handy find, updating your Automap with a complete map to the entire area, including all secret or hidden areas. Areas you haven't been to are mapped in grey.

Duration: One Level

ARTIFACTS

A few artifacts from the other dimension are now lying around, and you may want them too.



Health Potions provide a small boost to your health—even past your normal 100%!



Spiritual Armor provides a little extra protection above and beyond your normal armor.



Soul Spheres are rarely encountered objects that provide a large boost to your health. A close encounter with one of these and you'll feel healthier than ever!



Mega Spheres combine the power of combat armor with the benefits of a Soul Sphere.



Blur Artifacts are strange orbs that make it difficult for others to spot you. The enemy can still see you, but most of their attacks will be less than accurate.

Duration: Time Based



Invulnerability Artifacts render you immune to all damage. Pretty cool, until the effect wears off. When you're invulnerable, your screen will be white—your punishment for being tough.

Duration: Time Based

TIP: Create dissension among demons by maneuvering them into a crossfire. If a bad guy is hit by another demon, he'll turn his rage toward the poor jerk with the pitiful aim. If this hap-

pens, let 'em at each other—it's always best to let the bad guys do the work for you. (This isn't effective with projectiles fired between demons of the same form.)

THE ENEMY

From the very first moment you enter the door till the last gunshot of the game, you'll be fighting a host of baddies. Some are just regular guys with a bad attitude, others are straight from Hell. Some of the monsters you'll face aren't shown here. Don't say we didn't warn you.



Former Humans: Just a few days ago, you were probably swapping war stories with one of these guys. Now it's time to swap some lead upside their head.



Former Human Sergeants: Same as above, but much meaner and tougher. These walking shotguns provide you with a few extra holes if you're not careful!



Former Commando: Geeze, weren't shotgun zombies bad enough? At least when you face these jerks, you get a really cool chaingun.



Imps: You thought an imp was a cute little dude in a red suit with a pitchfork. Where did these brown bastards come from? They heave balls o' fire down your throat and take several bullets to die. It's time to find a weapon better than that pistol if you're going to face more than one of these SOB's.



Demons: Sorta like a shaved gorilla, except with horns, a big head, lots of teeth, and harder to kill. Don't get too close, or they'll rip your friggin' head off.



Spectres: Great. Just what you needed. An invisible (nearly) monster.



Lost Souls: Dumb. Tough. Flies. On fire. 'Nuff said.



Cacodemons: They float in the air, belch ball-lightning, and boast one hell of a big mouth. You're toast if you get too close to these monstrosities.



Hell Knight: Tough as a dump truck and nearly as big, these Goliaths are the worst things on two legs since Tyrannosaurus rex.



Barons of Hell: The Hell Knight was bad news, but this is Big Daddy. These bruisers are a lot like Hell Knights, but they look a little different and are twice as tough to kill.



Arachnotron: Maybe cybernetics wasn't such a great idea after all. Look what the demons have done with it. It seems unfair somehow that you're not the only guy in Hell with a plasma gun.



Pain Elemental: What a name. And what a guy. Killing him is almost as bad as letting him live.



Revenant: Apparently when a demon dies, they pick him up, dust him off, wire him with some combat gear, and send him back into battle. No rest for the wicked, eh? You wish your missiles did what his can do.



Mancubus: The only good thing about fatso is that he's a nice wide target. Good thing because it takes a lot of hits to puncture him. He pumps out fireballs as if there were no tomorrow.



Arch-Vile: One of the worst of a bad lot. You can't think of enough rotten things to say about him. He's fast, hard to kill, casts spells, and resurrects dead monsters! At least these suckers are rare.



The Spider Mastermind: You knew the Arachnotrons had to come from somewhere. Hi, mom. She doesn't have a plasma gun, so thank heaven for small favors. Instead, she has a super-chaingun. Crap.



The Cyberdemon: A missile-launching skyscraper with goat legs. 'Nuff said.

Note: The above illustrations are not drawn to scale.

MULTIPLAYER INSTRUCTIONS

Many of the rules for playing FINAL DOOM change for the multiplayer game. Read the following information carefully before you play FINAL DOOM in multiplayer mode.

MENUS: When you activate the Options menu or submenus, the game KEEPS RUNNING so that other players can continue with the action. So it is best to find a safe place before adjusting screen sizes or sound volumes.

UNPAUSE: A player may pause the game by pressing the PAUSE key, but any other player can unpause the game by pressing the PAUSE key again. Make sure it's OK with your buddies before taking a breather.

SAVE: When you save a multiplayer game, FINAL DOOM saves the game on every player's system in the slot you select, writing over whatever was there. Before saving the game, players should agree on a safe save-game slot.

LOAD: You cannot load a saved game while playing a multiplayer game. To load a game everyone must quit from the current game and restart the game from the saved game. To start a game from a saved game, you can either select it from the SETUP program or identify it as a command line parameter.

WEAPONS: When a player runs over a weapon, he picks it up, but the weapon remains in the game for other players to take. Note: Shotguns dropped by former human sergeants are removed from the game after being picked up.

DEATH: If you die and restart in the same level, previously taken items and destroyed monsters DON'T reappear. Even though you've died, other players have survived. We didn't want to undo all of their fine destruction by reviving every monster in the area. This also means the level will eventually run dry of monsters and ammunition. You can avoid this by selecting the Nightmare skill level. Monsters will then respawn after they've been smacked down. You can also use the command line parameter "-respawn" to force FINAL DOOM to revive destroyed monsters in any difficulty level. Refer to the README file for further details regarding command line parameters.

TELEPORTERS: When a player enters a teleporter, anything that is standing on his or her destination teleporter will be destroyed. This is called telefragging. This humiliating form

of death is second in shame only to being bludgeoned to death by your opponent's knuckles. It can be avoided by getting off the teleporter as quickly as possible.

UNIFORM COLORS: In net games, each player's uniform is a different color. The color of your character is the color behind your face on the status bar. The colors are BROWN, INDIGO (black), GREEN, and RED.

CHAT MODE: In a multiplayer game you can communicate with other players in the Chat mode. To enter into Chat mode and broadcast a message to all the players, press the letter "T". A cursor will appear in the top left corner of the screen. Type your message and press the ENTER key to send it. To broadcast to a specific player instead of pressing "T", you'll need to press the first letter of the player's color. (B)rown, (I)ndigo, (G)reen, and (R)ed.

CHAT MACROS: In a multiplayer game, you can send your own pre-defined macros (defined in the SETUP program under the menu selection, Run Network/Modem/Serial Game) by initiating Chat mode (as stated above), then holding ALT and pressing the number key that corresponds to the macro you wish to send. For example, if macro #2 is "Eat it and die!", initiate Chat mode by pressing "T", then hold down ALT and press 2.

EXITING A LEVEL: When one player exits a level, all players instantly exit with him, regardless of their position or their status.

COOPERATIVE OR DEATHMATCH MODE

There are two ways to play multiplayer: Cooperative and DeathMatch. In Cooperative mode the players work together. In DeathMatch mode your mission is to kill everything that moves, including your buddies. You can choose which mode you wish to play from the SETUP application. The differences between Cooperative and DeathMatch mode are as follows:

WHERE YOU START: In Cooperative mode each player begins in the same area. In DeathMatch mode the players begin in completely different areas, and if you want to see your buddy, you'll need to hunt him down. To make the hunt more interesting each time you die, you'll restart in one of several random locations.

KEYS: In DeathMatch mode the players start each location with the keys necessary for opening any locked door in that area.

STATUS BAR: In DeathMatch mode the ARMS section on the status bar is replaced with FRAG, indicating the number of times you've killed your opponents.

AUTOMAP: In Cooperative mode the Automap works the same way it does in single-player mode. Each player is represented by a different colored arrow. In DeathMatch mode you won't receive the pleasure of seeing your opponents on the map. Just like the monsters, your friends could be just around the corner, and you won't know until you face them.

SPY MODE: If you're playing in Cooperative mode, press F12 to toggle through the other players' viewpoint(s). Press any other key to return to your view. You still retain your own status bar at the bottom, and if your view reddens from pain, it is YOU, not your partner, who has been hit.

INTERMISSION SCREENS: In both Cooperative and DeathMatch mode the intermission screen tallies your achievement. In Cooperative mode the intermission screen lists the achievements for all players in the game. In DeathMatch mode the intermission provides a death count on everyone, letting you know who killed whom.

DEATHMATCH MODE GAMEPLAY NOTES

The rules for completing or winning a DeathMatch game have intentionally been left general. Any player can exit an area and force all the players to move to the next area. Also, there is no limit on how many kills are required to declare a player the winner. We decided to leave this up to you.

ID SOFTWARE IS

BIZ

Jay Wilbur

SOFTWARE ENGINEERS

John Carmack

John Romero

Dave Taylor

ARTISTS

Adrian Carmack

Kevin Cloud

DESIGNER

Sandy Petersen

DESIGN AND TECHNICAL SUPPORT

Shawn Green

American McGee

BIZ ASSISTANT

Donna Jackson

SPECIAL THANKS TO

Music and Sound Effects: Robert Prince

Model Development: Gregor Punchatz

Sound Driver: Paul Radek

and to GT Interactive Software

ADVERTISEMENT SUR L'EPILEPSIE

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MÊME OU VOTRE ENFANT. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran, jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

ASSISTANCE TECHNIQUE

Si vos disquettes s'avéraient défectueuses, vous devez nous renvoyer les disquettes SEULEMENT, sans l'emballage. Accompagnez les disquettes d'une lettre décrivant le défaut, joignez-y vos nom et adresse et envoyez le tout à:

GT Interactive Software Corp.

Willow Grange, Church Road, Watford, Herts, WD1 3QA, United Kingdom.

Nous essaierons de remplacer ces disquettes dans les 28 jours suivant leur réception.

Si vous recontactez des problèmes techniques, écrivez-nous à l'adresse ci-dessus ou appelez notre soutien technique, de 9h à 18h (heure continentale), du lundi au vendredi. Lorsque vous nous appelez, tenez-vous près de votre ordinateur; vous pouvez à la rigueur rassembler toutes les informations concernant la configuration de votre ordinateur ainsi que les problèmes rencontrés.

REMARQUE: NOTRE SERVICE DE SOUTIEN TECHNIQUE SE TROUVE EN ANGLETERRE. Clients francophones appelez le 19 1923 209148.

Final DOOM

Guide d'installation pour Windows 95 et MS-DOS

Bienvenue à Final DOOM. Ce guide contient des informations concernant l'installation, le nouveau Launcher (lanceur) Windows 95, la façon de commencer une partie multijoueurs, le dépannage et l'assistance technique. Vous pourrez également consulter le fichier README.TXT pour obtenir des informations sur les dernières mises à jour de Final DOOM. Pour visionner le fichier README, consultez la section "Visionner le fichier README" plus loin dans ce guide.

INSTALLATION

Votre CD Final DOOM contient deux versions du jeu. Une version DOS et la version Windows 95 comportant le nouveau Launcher (lanceur) DOOM Windows 95. La configuration requise et les instructions d'installation diffèrent pour chaque version. Consultez les informations ci-dessous afin de trouver les instructions convenant à votre système.

Chaque version contient deux jeux complets et indépendants: Plutonia et TNT. Dans la version DOS, vous pouvez installer manuellement l'un ou l'autre de ces jeux, ou encore les deux sur votre système. Dans la version Windows 95, les deux jeux sont installés lors de la procédure d'installation, et vous pouvez choisir celui auquel vous jouerez à partir du lanceur (voir plus de détails sur le lanceur plus bas).

Configuration minimum requise pour MS-DOS :

- 386/33 DX avec 4 Mo de RAM minimum sous DOS 5.0 ou version plus récente.
- Un lecteur CD-ROM double vitesse ou supérieure recommandé.
- 20 Mo d'espace libre sur votre disque dur pour chaque jeu, 40 Mo au total.
- Carte graphique VGA.
- Carte sonore (supporte la plupart des cartes sonores).

Configuration minimum requise pour Windows 95:

- 486/66 avec 8 Mo de RAM minimum sous Windows 95.
- Un lecteur CD-ROM double vitesse ou supérieure recommandé.
- 40 Mo d'espace libre sur le disque dur.
- Carte graphique VGA.
- Carte sonore (supporte la plupart des cartes sonores).

Optionnel:

- Joystick ou souris.
- Un modem avec une configuration d'au moins 9600 bauds.
- Un réseau TCP/IP ou SPX/IPX pour un maximum de quatre joueurs jouant en réseau.

Tous ces appareils doivent être installés afin de fonctionner correctement sous DOS ou Microsoft Windows 95. Si, par exemple, vous avez des problèmes avec le son, vous devriez travailler avec la configuration de base de DOS/Windows de votre carte sonore (dans votre Panneau de configuration) pour que cela fonctionne.

Visionner le fichier README

Après avoir installé Final DOOM sur votre système, vous devriez lire le fichier README.TXT afin de voir si des mises à jour de dernière minute ont été ajoutées au manuel de Final DOOM ou à ce guide. Pour visionner le fichier README.TXT:

Sous DOS:

Puisque l'installation sous DOS crée deux répertoires différents (Plutonia et TNT), vous devriez consulter le fichier README dans chacun d'eux. Pour visionner les fichiers README, suivez les étapes suivantes:

Au prompt C:\, tapez CD\PLUTONIA ou CD\TNT, puis appuyez sur ENTREE
Tapez MORE README.TXT ENTREE

Sous Windows 95:

Sous Windows 95, le fichier Readme se trouve sur le CD-ROM. Pour le lire, vous devrez suivre les étapes suivantes:

Assurez-vous que le CD Final Doom se trouve dans votre lecteur CD-ROM.
Cliquez sur le bouton Démarrer

Sélectionnez Programmes

Sélectionnez Explorateur Windows

Cliquez deux fois sur l'icône CD-ROM dans la fenêtre Explorateur

Cliquez deux fois sur l'icône Readme.TXT située sur la droite de la fenêtre

Lorsque vous aurez terminé de le lire, cliquez sur le bouton de fermeture pour le quitter ou sélectionnez Fermer dans le menu Fichier.

Pour installer la version DOS

Si vous avez lancé Windows 3.1, vous devez d'abord quitter WINDOWS en cliquant sur Fichier, en haut à droite de votre fenêtre Gestionnaire de programmes, en choisissant Quitter Windows, puis cliquez ensuite sur OK. Remarque: à chaque fois que vous jouez, vous devez quitter Windows, puis passer sur le répertoire de Final DOOM approprié (en tapant CD\PLUTONIA ou CD\TNT et en appuyant sur ENTREE).

Placez le CD dans votre lecteur CD-ROM (généralement le lecteur D:).

Passez sur votre lecteur CD-ROM en tapant D: (ou la lettre correspondant à votre lecteur), puis appuyez sur ENTREE

Passez sur un des répertoires de Final DOOM (PLUTONIA ou TNT) en tapant CD\PLUTONIA ou CD\TNT et en appuyant sur ENTREE.

Tapez INSTALL et appuyez sur ENTREE afin de commencer l'installation du jeu.

Suivez les prompts à l'écran.

Remarque: vous devrez opérer deux installations pour installer les deux jeux. Vous pouvez choisir d'installer les deux jeux en même temps, ou d'en installer un et d'installer l'autre ultérieurement. N'oubliez pas que chaque jeu nécessite environ 20 Mo d'espace sur le disque dur et que s'il ne vous reste que peu d'espace, vous devriez penser à n'installer qu'un seul jeu maintenant et l'autre plus tard.

Dès que vous avez terminé d'installer chaque jeu de Final DOOM, le programme SETUP sera automatiquement lancé. Utilisez le programme setup pour configurer le jeu sur votre ordinateur. Si vous ne savez pas quelle configuration choisir, consultez le manuel de votre ordinateur ou de votre carte sonore, ou validez les réglages par défaut en appuyant sur ENTREE. Si vous possédez une carte sonore et des enceintes, mais que vous ne connaissez pas la marque de votre carte, essayez SoundBlaster pour la carte sonore musicale et la carte des effets sonores, car c'est la plus répandue.

Après avoir configuré chaque jeu de Final DOOM pour votre système, sélectionnez "Sauvegarder les paramètres et lancer Plutonia (ou TNT)"/ Save Parameters and Launch Plutonia (or TNT) à partir du menu principal du programme de configuration, puis appuyez sur ENTREE. Vous pouvez à présent commencer à jouer. Consultez la section "Jouer à Final DOOM" dans votre manuel Final DOOM pour obtenir plus d'informations.

Lancer le jeu sous DOS:

Au prompt C:\, tapez

CD\PLUTONIA (ou CD\TNT) et appuyez sur ENTREE. Vous accéderez au répertoire approprié. Tapez ensuite DOOM2 et appuyez sur ENTREE.

Vous êtes maintenant prêt à jouer. Consultez la section "Jouer à Final DOOM" dans votre manuel Final DOOM pour savoir comment commencer une partie et comment utiliser les fonctions du menu.

Installation sous Windows 95:

Final DOOM supporte la fonction d'exécution automatique avec Windows 95. Après avoir lancé Windows 95, placez le CD-ROM dans votre lecteur CD-ROM. Le programme d'exécution automatique sera lancé. Cliquez sur Installer et suivez les instructions à l'écran.

Remarque: si le programme Autoplay n'est pas lancé automatiquement, vous pouvez lancer manuellement l'installation en suivant ces instructions: cliquez sur votre menu Démarrer, sélectionner Panneau de configuration, sélectionnez Ajout/Suppr... de programmes, cliquez sur Installer. Windows 95 cherchera le programme d'installation sur votre lecteur CD-ROM. Lorsqu'il aura trouvé le programme d'installation de Final DOOM sur le lecteur CD-ROM, cliquez sur Terminer afin de commencer l'installation. Suivez alors les instructions à l'écran.

Lancer le jeu sous Windows 95:

Lorsque vous l'avez installé, vous pouvez lancer Final DOOM en suivant les étapes décrites ci-dessous:

Cliquez sur Démarrer

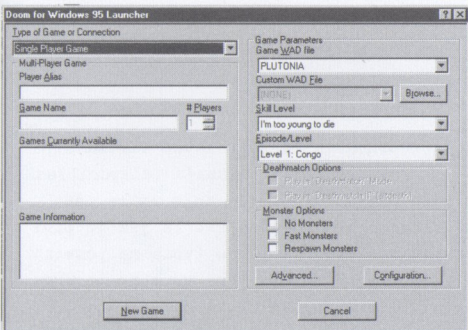
Sélectionnez Programmes

Sélectionnez le dossier Final DOOM pour Windows 95

Cliquez sur DOOM95.

Vous accéderez alors au Launcher de Final DOOM, à partir duquel vous pouvez sélectionner vos options de jeu et vos paramètres. L'écran principal du lanceur vous permet de sélectionner les options de base et les paramètres, alors que les boutons Advanced et Configuration vous permettent d'accéder à des options plus spécialisées. Ces options sont détaillées plus bas. Vous verrez qu'à l'exception de quelques options de menu disponibles dans le jeu, vous ne pouvez modifier vos sélections dans le lanceur qu'avant de commencer une partie. Si vous avez déjà commencé une partie, il vous faudra quitter et relancer le lanceur afin de pouvoir faire d'autres modifications.

The Launcher/Le lanceur



Type Game or Connection / Type de jeu ou Connexion

Vous pouvez choisir Single Player/Joueur simple, DOS DOOM over Modem/DOS DOOM par modem, IPX Connection for DOS or MAC DOOM/Connexion IPX pour DOOM DOS ou MAC, Modem Connection For DirectPlay/Connexion modem pour DirectPlay (deux joueurs, via modem), Null Modem For DirectPlay/Connexion par câble null modem, Winsock IPX Connection For DirectPlay/Connexion WinSock IPX pour DirectPlay (généralement Novell) ou Winsock TCP Connection For DirectPlay/Connexion WinSock TCP pour DirectPlay (Internet et LAN). Consultez la section Partie multijoueurs plus loin dans ce manuel pour plus de détails sur ces options.

Player Alias / Alias joueur

Vous pouvez ici adopter un nom pour la durée de votre partie multijoueurs. Soyez audacieux. Nous vous recommandons de choisir quelque chose d'un peu plus effrayant que Mauviette Boy ou un truc du même genre (ce qui pourrait évoquer une cible lente à vos partenaires de combat). Essayez le Boucher ou Ta Mère, ou autre chose tout aussi agressif.

Game Name / Nom de la partie

Vous pouvez donner le nom que vous désirez à votre partie multijoueurs (si vous êtes celui qui a lancé le concours de lancer de grenades). Si un des joueurs se prend plus de grenades que tout le monde dans votre petit explosionthon, vous pouvez toujours nommer la partie en son honneur Tuer René pour s'Amuser, par exemple.

Games Currently Available / Parties actuellement disponibles

Affiche une liste des parties attendant des participants (si vous avez des parties commençant pendant la pause déjeuner ou après le travail, par exemple).

Game Information / Informations sur la partie

Vous indique les paramètres de la partie que vous avez sélectionnée. Des trucs du genre Deathmatch II, No Monsters/Pas de monstre, etc.

Game WAD File / Fichier Partie WAD

Ceci vous indique le fichier WAD que vous êtes en train d'utiliser. Le fichier WAD est un fichier contenant toutes les informations de tous les niveaux de DOOM. Final DOOM contient deux jeux complets: FLUTONIA et TNT. Vous pouvez choisir le jeu que vous désirez en sélectionnant le fichier WAD correspondant.

Custom WAD File / Fichier WAD personnalisé

Vous pouvez obtenir des environnements sur mesure depuis un certain nombre de sources, ou vous pouvez les fabriquer vous-même. Les fichiers WAD personnalisés se trouvent sur la plupart des services en ligne, les sites Internet et le BBS. A partir de ce menu, vous pouvez choisir le fichier WAD personnalisé que vous utiliserez pour votre deathmatch, votre partie en solo, votre tag-match (match en relais), etc. Remarque: chaque WAD sélectionné doit être résident en mémoire sur chaque machine afin que cela fonctionne correctement.

Skill Level / Niveau de difficulté

Vous permet de choisir entre cinq niveaux de difficulté, de Hey, Not Too Rough (Hé, pas trop dur) à Nightmare (Cauchemar).

Episode/Level / Episode/Niveau

Vous permet de choisir à partir de quel épisode et de quel niveau vous désirez commencer; à l'intérieur du WAD actuel.

Deathmatch Options / Options Deathmatch

Vous permet de choisir entre deux types de Deathmatch: Deathmatch et Deathmatch II. Dans Deathmatch (l'original), les armes/objets restent là où vous les avez ramassés (disponibles également pour les autres), mais vous ne pouvez les ramasser qu'une seule fois entre les morts. Vous considérerez peut-être que la première version de Deathmatch est le jeu le plus stratégique pour les puristes de DOOM, puisque les munitions sont limitées (vous ne pouvez les ramasser qu'une seule fois) et, en conséquence, vous traquerez plus que vous ne tirerez. Deathmatch II fait disparaître les armes et les objets (sauf l'Invisibilité et l'Invulnérabilité, qui sont les éléments ne pouvant être utilisés qu'une fois) lorsque vous les ramassez, mais réapparaître après un certain temps.

Monster Options / Options Monstres

Vous permet de choisir No Monsters (Pas de monstres), Fast Monsters (Monstres rapides) et Respawn Monsters (Monstres se reproduisant). Si vous choisissez No Monsters, les niveaux ne contiendront que vous et les autres soldats. Fast Monsters fait tout, se déplacer, tirer, mais plus vite. Si vous choisissez Respawn Monsters, les monstres détruits reviennent après un court instant. Il est probablement inutile de préciser qu'il serait idiot de choisir No Monsters et Respawn Monsters pour la même partie, pas vrai? C'est bien ce que nous pensions.

Advanced / Etendues

Cliquez sur ce bouton pour afficher la fenêtre des options étendues. La fenêtre des options étendues est détaillée plus bas.

Configuration

Cliquez sur ce bouton pour afficher la fenêtre de configuration. La fenêtre de configuration est détaillée plus bas.

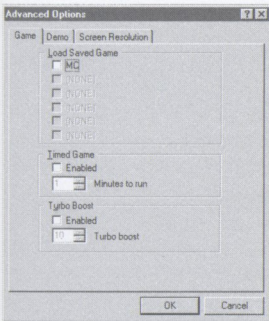
New Game / Nouvelle partie

Cliquez sur ce bouton pour commencer une nouvelle partie en utilisant tous les réglages sélectionnés.

Cancel / Annuler

Cliquez sur ce bouton pour quitter Final DOOM.

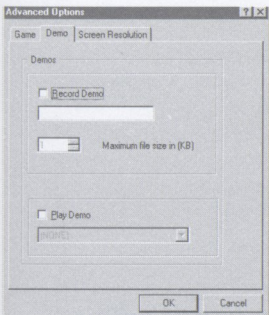
Les options étendues



La fenêtre des options étendues propose trois options: Game/Partie, Demo/Démo et Screen Resolution/Résolution de l'écran. Elles sont décrites ci-dessous:

Menu de partie

Le menu de partie vous permet de charger une partie préalablement sauvegardée ou de choisir une limite de temps à vos parties multijoueurs (de une à 999 minutes). Dans une partie contre la montre, vous n'aurez pas besoin de trouver la sortie pour pouvoir accéder au niveau supérieur du jeu — vous passerez automatiquement au niveau supérieur en atteignant la limite de temps. Le menu de partie vous permet également de sélectionner une valeur turbo de 1 à 255. Les turbos augmentent la vitesse normale à laquelle vous pouvez vous déplacer dans la partie. Tout comme la limite de temps, ceci n'affecte que les parties multijoueurs.



Menu de démo

L'option démo vous permet d'enregistrer vos parties et d'y jouer plus tard. En enregistrant vos parties multijoueurs deathmatch, vous empêchez vos victimes d'"oublier" le nombre de fois où vous les avez descendues. Pour enregistrer ou repasser des parties préalablement enregistrées, sélectionnez Demo (Démo) dans la fenêtre d'options étendues. Pour enregistrer une partie, cliquez sur la case de validation d'enregistrement de démo (Record demo). Ensuite, tapez le nom que vous avez choisi pour la partie enregistrée. Spécifiez une taille maximum pour le fichier ou laissez la valeur par défaut de 999 Ko. Enfin, cliquez OK pour retourner à l'écran du lanceur principal.

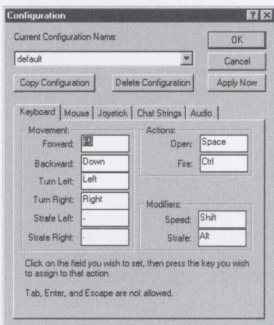
Menu de résolution d'écran

L'option de résolution de l'écran vous permet de choisir parmi quatre modes de résolution vidéo: 320x200, 320x240, 640x400 et 640x480. Vous pouvez également choisir de jouer à Final DOOM dans une fenêtre ou en plein écran. Faites vos sélections et cliquez sur OK.

Remarque: si vous essayez de lancer le jeu en mode 640x480 sur une machine inférieure à un Pentium 90, il est possible que le jeu soit un peu lent. Pour accélérer la vitesse, essayez de le lancer en mode 320x200.

Pour jouer à une partie préalablement enregistrée, cliquez sur la case de validation Play demo (Lancer la démo). Utilisez ensuite le menu déroulant ou le bouton Browse (Feuilleter) afin de localiser la partie enregistrée à laquelle vous désirez accéder. Enfin, cliquez sur OK.

Les options de configuration



La fenêtre de configuration

La fenêtre de configuration vous permet de personnaliser un certain nombre de paramètres de Final DOOM. Vos options sont les suivantes:

Keyboard / Clavier: utilisez cette option pour modifier la configuration des touches qui contrôlent vos mouvements et actions pendant la partie. *Remarque: si vous modifiez la configuration par défaut des touches pour les mouvements et les actions, ne sélectionnez pas une nouvelle touche étant déjà utilisée pour une autre fonction. Par exemple, si vous passez de la flèche haut (avancer) à la touche 3 (sélectionner un fusil), à chaque fois que vous appuyerez sur le 3, vous avancerez ET vous sélectionnerez un fusil. Le programme ne peut vous empêcher de régler deux actions sur la même touche, mais il est préférable de l'éviter. Consultez la section Commandes et raccourcis pour obtenir une liste des touches et des fonctions qui leur sont attribuées.

Mouse / Souris: activez ou désactivez la souris, configurez les boutons pour avancer ou faire un pas de côté et pour tirer. Vous trouverez également une barre coulissante vous permettant de régler la sensibilité de votre souris.

Joystick: choisissez un joystick que vous avez installé sous Windows 95 et configurez les boutons pour tirer (Fire), ouvrir (Open), faire un pas de côté (Strafe) et courir (Speed/Run). Le bouton Configure vous permet de calibrer votre joystick.

Chat Strings / Dialogues: lorsque vous êtes en partie multijoueurs, vous pouvez communiquer avec les autres joueurs en appuyant sur la touche T, puis en tapant un message (suivi de ENTREE). L'option de dialogues (Chat strings) vous permet de choisir à l'avance jusqu'à dix messages que vous pourrez envoyer en appuyant sur quelques touches, ce qui vous permettra de

rester concentré sur l'action et de ne pas perdre de temps à taper. Pour utiliser les dialogues en partie multijoueurs, appuyez sur ALT suivi par le numéro (0-9) de la ligne de dialogue que vous désirez envoyer.

Audio: réglez le volume des effets sonores et le nombre de canaux, ainsi que le volume de la musique.

Copy and Delete Configuration / Copier et effacer la configuration: utilisez ces options pour copier la configuration d'un autre ordinateur ou pour effacer une ou plusieurs de vos configurations sauvegardées.

Désinstallation sous Windows 95:

Au cas très improbable ou vous désireriez retirer Final DOOM de votre ordinateur, il vous faudra résister à la tentation d'effacer manuellement les fichiers de votre disque dur. Utilisez plutôt les options propres à Windows 95 afin d'effectuer une désinstallation plus propre et plus complète.

1. Ouvrez le panneau de configuration et cliquez deux fois sur l'icône Ajout/Suppr de programmes.

2. Sélectionnez Final DOOM dans la liste des applications.

3. Appuyez sur le bouton Ajout/Suppr et confirmez la suppression de Final DOOM.

Si vous supprimez par inadvertance un fichier nécessaire de Final DOOM de votre ordinateur et que vous avez besoin de le réinstaller, il vous faudra d'abord effectuer une désinstallation, puis réinstaller une nouvelle copie.

COMMENCER UNE PARTIE MULTIJOUEURS

Quatre personnes au maximum peuvent jouer à Final DOOM en mode multijoueurs sur un réseau. Deux personnes au maximum peuvent jouer en multijoueurs à Final DOOM via modem ou null-modem. Les parties multijoueurs commencent différemment, selon que vous avez lancé le jeu sous DOS ou Windows 95. Les utilisateurs de Windows 95 contrôlent toutes les options multijoueurs depuis le Launcher. Sous DOS, on utilise le programme DM (Deathmanager). Vous trouverez ci-dessous les instructions vous permettant de commencer une partie multijoueurs sous Windows 95 ou DOS:

POUR COMMENCER - Windows 95

Cliquez sur Démarrer, sélectionnez Programmes, puis le dossier Final DOOM pour Windows 95 et cliquez ensuite sur DOOM95. Vous accéderez au lanceur de Final DOOM.

A l'aide du menu déroulant sous Type Game or Connection, choisissez le type de jeu auquel vous désirez jouer. Les options suivantes sont disponibles:

Single Player / Joueur unique: pour une partie en solo.

DOS DOOM over Modem / DOS DOOM via modem: pour se connecter via modem à un autre joueur ayant lancé la version DOS.

IPX Connection For DOS or MAC DOOM / Connexion IPX pour DOOM DOS ou MAC: pour se connecter via réseau local (Local area network ou LAN) à un ou plusieurs autres joueurs ayant lancé la version DOS ou Macintosh.

Modem Connection For DirectPlay / Connexion via modem pour DirectPlay: pour se connecter via modem à un autre joueur ayant lancé la version Windows 95.

Null Modem cable connection / Connexion par câble null modem: pour connecter deux ordinateurs par un câble en série.

WinSock IPX Connection For DirectPlay / Connexion IPX WinSock pour DirectPlay: pour se connecter aux autres joueurs ayant lancé la version Windows 95 sur un réseau utilisant le protocole IPX (généralement Novell).

WinSock TCP Connection For DirectPlay / Connexion TCP WinSock pour DirectPlay: pour se connecter à d'autres joueurs ayant lancé la version Windows 95 par un réseau utilisant le protocole TCP. Pour les parties multijoueurs, les deux joueurs doivent posséder le logiciel adéquat et ils doivent effectuer les sélections appropriées.

POUR COMMENCER - DOS

En supposant que vous avez installé Final DOOM en suivant les instructions de ce guide, vous devriez être prêt à commencer une partie multijoueurs. Lancez tout d'abord le programme DM.EXE en tapant les lignes suivantes au prompt C:\

1. CD\PLUTONIA (ou CD\TNT) ENTREE
2. DM ENTREE.

Le programme DeathManager sera alors lancé. il vous permet de configurer facilement vos options de partie multijoueurs. Vous pouvez activer ou désactiver toutes les options de partie multijoueurs, telles que le nombre de joueurs, l'option coopérative ou monstres death-match/pas de monstres, etc. Faites vos choix et appuyez sur F10 lorsque vous êtes prêt à commencer la partie.

TRES IMPORTANT: si vous utilisez un modem, vous devrez le régler sur 9600 bauds, en désactivant la correction d'erreurs, la compression de données et le contrôle du flux. Consultez le fichier README.TXT situé dans votre répertoire Final DOOM, pour plus de détails. Vérifiez que vous avez bien sélectionné votre modem dans la liste des modems de la section "Choose your Modem" (Choisissez votre modem) du programme SETUP, avant d'essayer de jouer à deux via modem.

PARTIES MULTIJOUEURS SUR RESEAU: pour faire une partie multijoueurs sur votre réseau pendant qu'un autre groupe fait lui aussi une partie multijoueurs, vous devrez modifier l'adresse de port de votre réseau en passant un paramètre de la ligne de commande sur DM (-port value). L'adresse de port indique à votre serveur où envoyer des informations à travers le réseau. Les ports de réseau vont de 1 à 64000. Nous vous conseillons de consulter la personne responsable de votre réseau pour connaître les ports disponibles.

Dépannage

Le guide de dépannage suivant s'applique à la version DOS de Final DOOM. Si vous avez des problèmes avec la version Windows 95, consultez le fichier README.TXT sur le CD pour plus d'informations ou contactez les spécialistes de notre service consommateurs dont vous trouverez les coordonnées à la fin de ce guide.

Problèmes généraux

Je crois avoir correctement installé Final DOOM mais il se verrouille dès qu'il atteint I_Startup Timer...

Windows est probablement activé. Réinitialisez votre ordinateur et assurez-vous que vous avez

bien quitté Windows avant d'essayer de jouer à Final DOOM, puisqu'il s'agit d'un jeu DOS.

Pendant que j'utilise Final DOOM, je reçois le message d'erreur "Insufficient Memory" (Mémoire insuffisante) ou bien Final DOOM n'est tout simplement pas exécuté.

Vous n'avez pas suffisamment de RAM libre pour exécuter le jeu. Ceci se produit généralement avec des machines à 4 Mo de RAM. Vous avez besoin d'environ 3,7 Mo de RAM libre pour exécuter Final DOOM. Si vous avez DOS 6.0 ou une version plus récente, amorcez votre système et maintenez la touche MAJ enfoncée pendant que le message "Starting MS-DOS..." apparaît. Ceci amorcera votre système à nu et vous pourrez passer au répertoire Final DOOM et exécuter le jeu. Pour cela:

1. Tapez CD\PLUTONIA (ou CD\TNT) ENTREE
2. Tapez ensuite DOOM2 et appuyez sur ENTREE

Vous devriez faire un menu CONFIG.SYS pour un amorçage spécial Final DOOM - consultez votre Manuel MS-DOS 6.0. Si vous avez DOS 5.0 ou une version encore moins récente, vous devez créer une disquette système.

Remarque: n'utilisez pas de gestionnaires de mémoire tels que EMM386, QEMM, etc. N'utilisez pas de programmes de disques antémémoire tels que SMARTDRV, etc.

Je reçois le message d'erreur "WRITE ERROR" (ERREUR D'ECRITURE) quand Final DOOM est en cours de décompression.

Si vous utilisez un programme de compression de disque tel que STACKER ou DOUBLESPEACE, il se peut qu'il estime mal l'espace disque qu'il vous reste. La solution la plus simple consiste à faire plus de place dans votre disque dur en effaçant certains programmes dont vous n'avez plus besoin.

Le programme SETUP de Windows est exécuté après l'installation Final DOOM ne s'est pas installé dans votre disque dur, probablement à cause d'un manque d'espace disque. Voir réponse ci-dessus.

Pourquoi ma souris ne fonctionne-t-elle pas avec Final DOOM?

Si vous avez changé le nom ou annulé l'information dans votre fichier AUTOEXEC.BAT vous avez peut-être enlevé la commande qui charge le driver de votre souris. Pour charger le driver de votre souris dans DOS il suffit de taper MOUSE et appuyer sur ENTER au prompt de DOS.

Si ceci ne fonctionne pas, consultez la documentation vendue avec votre ordinateur pour obtenir des instructions sur la façon de charger le gestionnaire de votre souris.

Final DOOM est trop sombre, je n'y vois rien

Sur certains moniteurs, Final DOOM peut être trop sombre pour pouvoir jouer. Appuyez sur F11 pour éclaircir l'écran sur cinq niveaux de clarté.

Pourquoi l'animation n'est-elle pas régulière?

Si l'animation n'est pas régulière sur votre système, vous devriez essayer de réduire la taille de la fenêtre. Consultez votre manuel Final DOOM pour obtenir davantage d'instructions concernant cette option.

Ma carte son Gravis Ultra Sound ne fonctionne pas.

L'IRQ par défaut d'une carte son Gravis Ultra Sound est 11. Final DOOM n'accepte pas les IRQ de plus de 7. Changez ce réglage en utilisant le programme de configuration de votre carte sonore.

Pourquoi est-ce que je n'entends pas la musique ou les effets sonores?

Si vous n'entendez pas la musique et/ou les effets sonores, Final DOOM a peut-être les mauvais renseignements en ce qui concerne votre carte son. Exécutez le programme SETUP pour vérifier si Final DOOM dispose de l'information correcte concernant votre carte son. Final DOOM n'accepte que des canaux IRQ inférieurs ou égaux à 7. Assurez-vous que vous réglez votre carte son sur une valeur IRQ égale ou inférieure à 7. Consultez le manuel de votre carte son pour plus de détails sur le réglage du canal IRQ. Ceci est particulièrement important pour les utilisateurs de cartes son Gravis Ultra Sound parce que le réglage standard par défaut des cartes sonores Gravis Ultra Sound est 11.

Je n'arrive pas à obtenir un son digital de ma carte son compatible Sound Blaster.

Vous avez un problème avec le canal DMA. Vous avez peut-être un CD ROM ou un disque dur sur le même canal DMA que celui que vous avez précisé au programme SETUP de Final DOOM. Changez le canal DMA de votre carte son ou du dispositif posant problème.

J'entends des parasites quand j'écoute Final DOOM avec ma carte Sound Blaster (ou 100% compatible).

Vous devriez consulter le manuel de votre carte son pour voir comment baisser les volumes Mic et Line à 0 (zéro). Ceci se fait généralement avec le programme de mixage fourni avec votre carte son.

J'entends toujours des parasites, ou mes effets sonores sont irréguliers.

Débranchez tous les dispositifs de ports parallèles (Les cartes son, pour fonctionner avec Final DOOM, doivent utiliser IRQ5 ou IRQ7, qui sont utilisés par LPT2 et LPT1 - les ports de connexion des imprimantes).

Je n'arrive pas à obtenir de son de ma carte ATI Stereo FX.

Prenez contact avec ATI pour une extension BIOS.

Final DOOM se verrouille.

Vous devez désactiver "Hidden Refresh" dans les réglages de votre CMOS Advanced Chipset. Si vous utilisez RAMBIOS.SYS, vous devez le supprimer de votre CONFIG.SYS. Assurez-vous que vous désactivez aussi "Hardware Video Shadowing" (également dans les réglages CMOS).

J'étais en train de jouer à Final DOOM mais, après un certain temps, mon écran est devenu noir. J'entends quand même la musique et les effets sonores.

Certains ordinateurs utilisent un système de Gestion d'Energie ou d'économie d'énergie qui rend le moniteur noir, normalement après un délai prédéterminé d'inactivité. Si vous avez un tel système, vous devriez consulter le manuel de votre ordinateur ou contacter le fabricant de votre ordinateur pour vous aider à désactiver ce dispositif, étant donné que c'est probablement lui qui cause le problème.

Problèmes de modem / réseau

J'essaie de préparer une partie sur modem mais mon modem ne figure pas sur la liste de modems du programme de configuration.

Si votre modem ne figure pas sur la liste, vous pouvez essayer de sélectionner un modem compatible. Toutefois, si cela ne marche pas, vous devriez prendre contact avec le fabricant de votre modem pour une chaîne d'initialisation qui désactive toute compression de données, correction d'erreurs et contrôle de déroulement que votre modem pourrait utiliser. Puis, pour que Final DOOM utilise la nouvelle chaîne, éditez le fichier MODEM.CFG du répertoire Final DOOM et remplacez la première ligne de ce fichier par celle que vous avez reçue du fabricant de votre modem.

Je reçois le message d'erreur "IPX NETWORK NOT DETECTED" (Réseau IPX non détecté)

Actuellement, Final DOOM n'accepte qu'un réseau utilisant le protocole IPX. Si vous recevez ce message, vérifiez le manuel de votre réseau pour vous assurer que ce dernier utilise le protocole IPX.

Pourquoi est-ce que je n'arrive pas à utiliser Final DOOM en mode multijoueurs?

Si quelqu'un d'autre utilise Final DOOM en mode multijoueurs, il peut y avoir un conflit de port de réseau. A partir du programme SETUP, changez Final DOOM pour qu'il fonctionne sous un port différent. Consultez la personne responsable de votre réseau pour recevoir une adresse de port valide.

Le lancement de DOOM s'arrête à "looking for player..." (cherche joueur)

Ceci se produit quand vous entrez un nombre de joueurs supérieur au nombre de joueurs qui entrent dans le jeu. Par exemple, si vous n'avez que trois joueurs en train de jouer mais vous dites à Final DOOM d'attendre quatre joueurs, le programme attendra jusqu'à ce que le quatrième joueur commence la partie. Appuyez sur ECHAP pour sortir et exécutez le jeu à nouveau avec le nombre correct de joueurs.

J'ai reçu le message "CONSISTENCY FAILURE" (Faute de cohérence) pendant une partie de Final DOOM.

Si vous recevez ce message, il s'est produit quelque chose qui a fait que le jeu multijoueurs d'un ordinateur était différent des jeux multijoueurs sur les autres systèmes. Si ceci se produit, tous les joueurs doivent quitter Final DOOM et recommencer la partie.

J'ai reçu le message "DIFFERENT VERSIONS OF Final DOOM CANNOT PLAY A NET GAME" (Versions différentes de Final DOOM, impossible de jouer en réseau)

Pour améliorer Final DOOM, Id l'actualise quand ceci est nécessaire. Vous ne pouvez pas faire une partie multijoueurs avec quelqu'un qui utilise une version différente de Final DOOM.

ASSISTANCE TECHNIQUE

Si vous avez lu le manuel, ainsi que ce guide d'installation, mais que vous avez quand même besoin d'aide pour lancer Final DOOM, vous pouvez toujours essayer:

Le fichier README.TXT

Le fichier README.TXT, situé dans le répertoire Final DOOM for Windows 95 (version Windows 95) ou dans vos répertoires Plutonia ou TNT (version DOS), contient les toutes dernières informations à votre disposition. Nous vous conseillons de consulter ce fichier, car il pourrait bien contenir les réponses à vos questions. Pour visionner le fichier Readme, suivez les instructions ("Visionner le fichier Readme") mentionnées plus haut dans ce guide.

Assistance via courrier électronique et modem

Obtenez les informations techniques de dernière minute (ou venez tout simplement faire un tour dans notre région ultra-cool du net) sur notre site web GT Interactive Software à <http://www.gtinteractive.com>. Dans la section Assistance (Support Section), vous pourrez accéder aux listes des questions les plus fréquemment posées, aux conseils de dépannage, aux forums de discussions et à l'assistance directe via courrier électronique. Vous trouverez également sur notre site des programmes de mise à jour si vous en avez besoin.

IMPORTANT: avant de modifier la configuration de votre système ou de votre logiciel, nous vous conseillons de consulter les manuels de votre système afin de vous assurer que vos modifications ne risquent pas d'endommager des informations existantes ou le matériel de votre système ou des réseaux. Modifier la configuration de votre système ou de votre logiciel pourrait causer des problèmes irrémediables.

DOOM 1993 Id Software, Inc. Tous droits réservés. Final DOOM 1996 Id Software, Inc. Tous droits réservés. Distribué par GT Interactive Software Corp. DOOM, Final DOOM, leurs logos et autres dérivés sont des marques de Id Software, Inc. Microsoft, Windows et MS-DOS sont des marques déposées de Microsoft Corporation. IBM est une marque déposée de International Business Machines Corporation. Toutes les autres marques sont la propriété de leur sociétés respectives.

"DIABOLUTION"

TNT: Diabolution

Bien que tous les responsables de l'UAC aient été tués, ainsi que la plupart du personnel, jusqu'aux femmes de ménage, la corporation avait survécu, et était à présent sous contrôle strict du gouvernement. L'UAC recherchait toujours le secret du transfert de matière et poursuivait ses expériences sous très haute sécurité.

Le centre d'opération de l'UAC avait été installé sur l'une des lunes de Jupiter, car on espérait que la grande distance améliorerait la sécurité de la Terre au cas où quelque chose tournait mal. Des marines y étaient stationnés, prêts à toutes les éventualités.

L'invasion

Peu après que l'UAC ait ouvert sa première Porte, les serviteurs de l'enfer lancèrent leur première attaque. Soudain, à travers la Porte, se ruèrent des techno-terreurs dégoûtantes, aux dents acérées. Des machines à viande battaient au fléau leurs membres recouverts d'armures et salivaient, assoiffés de sang, à la recherche de chair humaine tendre et saignante à déchiqueter. Mais dans leur quête, ils ne trouvèrent que la mort. Le corps des marines spatiaux des Etats-Unis s'était préparé à une telle éventualité et déversèrent de la mort en fusion sur les hordes de l'enfer. D'autres démons se rassemblèrent, espérant écraser l'ennemi par leur nombre toujours croissant. Mais le nombre seul ne suffit pas à venir à bout des marines. Stationnés sur des positions défensives autour de la porte, les soldats parvinrent à massacrer les montres par centaines et à n'enregistrer que quelques pertes.

Aussi brutalement qu'elle avait commencé, l'invasion prit fin. Le dernier crâne enflammé poussa un dernier cri, fut la cible de vingt tirs simultanés et la chambre retomba dans le silence, à l'exception du bruit des gouttes de sang. L'enfer était vaincu.

Les recherches continuèrent, toujours plus poussées et avec de moins en moins de précautions. Tous les marines reçurent la Silver Star de la part d'un gouvernement reconnaissant et l'UAC apporta une énorme contribution au fonds des anciens combattants. Les positions défensives furent renforcées et les marines ouvrirent l'œil pour une autre attaque, toute leur attention concentrée sur les Portes.

Ils regardaient dans la mauvaise direction.

La pluie de monstres

L'enfer avait plus d'un tour dans son sac. Des mois après l'incident de la Porte, le vaisseau d'approvisionnement annuel arriva en avance. Sur les radars, le vaisseau avait l'air beaucoup plus grand que d'habitude. Et il venait de la mauvaise direction. Etrange, mais néanmoins explicable. Les opérateurs radar négligeants signalèrent l'approche du vaisseau et le personnel sortit sur le terrain d'atterrissage pour l'accueillir. Mais il n'atterrit jamais. Il se contenta de planer au-dessus de la base, des kilomètres au-dessus du sol. Hommes et femmes levèrent les yeux et comprirent que quelque chose n'allait pas.

Il n'était pas possible que le vaisseau vienne de la Terre. Il était énorme, long de

plusieurs kilomètres et était fait d'os, d'acier, de chair, de corruption et de mort. C'était une construction bio-mécanique-magique venue des profondeurs de l'enfer et elle avait traversé l'espace pour venir se venger. Des portes gigantesques, grandes comme des terrains de football, s'ouvrirent et d'hideux démons jaillirent, plongeant vers le sol et couvrant la base toute entière de leurs corps vibrant et frissonnants. Ils étaient partout. Les défenses des marines, conçues pour empêcher une attaque en provenance de la Porte, furent inutiles. Les monstres se déversèrent dans les égouts, les conduits de ventilation, les couloirs, partout, en rampant, infestant et se régaland.

Une nouvelle fois, les humains survivants ne furent plus que des zombies, des monstruosités mortes-vivantes. N'existant que pour tuer, tuer et tuer.

A vous de jouer

Un seul homme échappa à la mort et à la zombification. Le commandant des marines. Vous. Vous n'étiez pas à la base lorsque les cieux s'ouvrirent et quand les étoiles déversèrent la dévastation. Vous étiez à des kilomètres, à faire de la randonnée dans le paysage rudement taillé de la lune. Entendant un grognement derrière vous, vous vous êtes retourné pour affronter l'un d'eux. Les Stres qui encore, hantent vos cauchemars. Vos réflexes étaient toujours bons et vous avez dégainé votre pistolet et fait exploser ce diable en morceaux ensanglantés.

Retournant au pas de course vers la base, vous avez tout vu et compris en un instant ce qui s'était passé. Le vaisseau des démons flottait toujours au-dessus de la base infestée. Vos soldats - les hommes auxquels vous avez appris à se battre et à tuer et à mourir comme aucun autre homme - étaient morts. Vous n'étiez pas là lorsque cela s'est produit, pas là pour mourir avec eux.

Contrairement à l'ancien samouraï qui choisit de mourir avec ses hommes, vous avez saisi votre pistolet. Vous alliez tuer pour vos hommes. Et si vous mouriez en essayant tout pis de toute façon, vous alliez bien finir par mourir un jour ou l'autre. Trouver la mort entre les dents des démons pourrait bien être la pire façon de mourir, mais s'ils parvenaient à vous abattre, l'enfer saurait qu'ils ne l'auraient pas fait facilement.

PLUTONIA

L'EXPERIENCE PLUTONIA

Après la catastrophique invasion de la Terre par les forces de l'enfer, les Etats-Unis prirent des mesures afin d'empêcher que de tels événements se reproduisent. La vieille corporation UAC fut refondée, sous un tout nouveau contrôle (les anciens actionnaires et directeurs étant tous morts, ce ne fut pas trop difficile) et chargée de rechercher des outils et technologies pouvant empêcher une telle invasion de se reproduire.

Bien que l'invasion ait été stoppée, et les démons restants graduellement exterminés par les escadrons de nettoyage, il était clair que les forces de l'enfer étaient encore puissantes. La Reine des araignées et Baphomet ne représentaient plus une menace, mais qui savait ce qui était encore là, dehors? Attendant. Regardant. Se préparant.

Le nouveau UAC commença à travailler sur des d'accélérateurs quantum, conçus pour fermer à distance les portes inter-dimensionnelles et ainsi éviter à jamais de futures invasions. Le projet fut d'abord innocent. Bien sûr, les scientifiques, afin de savoir comment refermer des Portes, devaient d'abord réapprendre la technologie de la Porte. On réapprit vite. Peut-être trop vite.

La terreur

Bientôt, l'attention des Stres de l'extérieur fut attirée par les nouvelles expériences et puis, un jour, une Porte s'ouvrit au cœur même du laboratoire de recherche. Des horreurs sorties du trou se déversèrent, avides de destruction. Mais les scientifiques de l'UAC avaient appris leur leçon. L'accélérateur quantum fonctionna parfaitement lors de son premier

test - la Porte d'invasion se referma instantanément et en définitivement lorsque l'accélérateur fut activé. Un cyber-démon, à moitié passé au travers de la porte, fut coupé en deux lorsqu'elle se referma. La Terre était à présent protégée des invasions de l'enfer. Du moins lorsque cette technologie serait en place tout autour du monde.

Le jour suivant, un anneau de sept Portes s'ouvrit tout autour de la base et une monstrueuse légion en sortit. L'accélérateur quantum commença à refermer immédiatement les portes, et avant une heure, six d'entre elles furent fermées. Mais l'armée des enfers était à présent trop puissante, trop nombreuse. Les marines combattirent comme des chiens enragés, mais tombèrent finalement sous les griffes de l'ennemi. Les scientifiques, les marines et les bureaucrates furent tous terrassés ou transformés en tueurs morts-vivants.

La tâche

L'accélérateur quantum et ses prototypes se trouvent au plus profond du laboratoire scientifique ravagé. Un démon, gardien de la Porte, les surveille, ainsi que la dernière Porte de l'enfer. Le gouvernement, paniqué à l'idée que l'accélérateur quantum puisse être détruit ou utilisé contre nous d'une façon étrange, ordonna à tous les marines de se rendre sur les lieux immédiatement, quelque ait été leur situation.

Vous étiez en permission sur la plage, à quelques minutes du laboratoire, lorsque vous avez reçu la nouvelle. Vous vous êtes équipé, avez attrapé votre arme et vous êtes précipité sur place à bord de votre pick-up. En arrivant, vous avez vu des éclairs de lumières et entendu des hurlements et des chants scandés en provenance de l'intérieur. Des corps étaient éparpillés partout. Le Gardien était apparemment en train de faire quelque chose à l'intérieur - quelque chose qui atteindrait bientôt une extrême ignominie.

Vous savez que d'ici une ou deux heures, une division entière de marines arrivera pour lancer l'assaut contre la base grâce aux forces aériennes et à l'artillerie. Vous savez aussi qu'ils arriveront trop tard. Bien trop tard. Les avions tomberont du ciel, frappés par des terreurs flottantes, les canons fondront sous les coups de fusées diaboliques et de boules de feu, les soldats seront mis en pièce lorsqu'ils chargeront à l'attaque du bouclier des bâtiments de l'UAC. Dans une heure ou deux, les monstruosité à l'intérieur auront terminé leur tâche ignoble et seront prêtes, une nouvelle fois, à s'emparer du monde.

C'est à vous de jouer. Vous devez entrer dans le complexe et arrêter le Gardien. Seul.

BUT DU JEU



Bienvenue à FINAL DOOM, une aventure de réalité virtuelle rapide comme l'éclair dans laquelle vous êtes le soldat spatial le plus dur qui ait jamais existé. Votre mission consiste à vous mitrailler un chemin à travers la Terre infestée de monstres, dans l'espoir de sauver la planète d'une éternité en enfer.

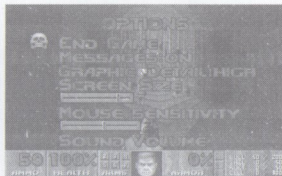
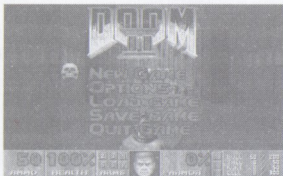
Jouer à FINAL DOOM n'est pas difficile du tout. Il ne s'agit pas d'un jeu d'aventure encombrant mais d'un marathon de coups. Pour survivre, tout ce qu'il vous faut, c'est votre cerveau et toute votre combativité.

UTILISATION DU MENU DOOM

Quand vous lancerez FINAL DOOM, une démo automatique commencera. Pour passer au menu, appuyez sur la barre d'espacement. Utilisez les touches flèches, la souris ou le joystick pour faire monter ou descendre le curseur en forme de tête de mort. Quand la tête de mort se trouve à côté de la sélection désirée, appuyez sur Entrée, sur le bouton gauche de la souris ou sur le bouton de tir du joystick pour activer cette sélection.

Pendant une partie, vous pouvez faire apparaître le menu à tout moment en appuyant sur la touche Echap. La plupart des options du menu peuvent être activées directement à l'aide d'une touche de fonction, ce qui vous permet d'éviter entièrement les menus. Pour sortir du menu, appuyez sur la touche Echap ou, pour retourner au menu précédant à partir d'un menu secondaire, appuyez sur la touche de retour en arrière.

NEW GAME (NOUVELLE PARTIE)



Si vous voulez vous lancer dans l'action, sélectionnez cette option. FINAL DOOM vous demandera de fixer le niveau de difficulté. A chaque niveau de difficulté, c'est l'acharnement des ennemis que vous affrontez qui change. Faites attention au niveau de difficulté Nightmare (Cauchemar). Il ne convient absolument pas aux débutants.

CHARGEMENT ET SAUVEGARDE DE VOTRE PARTIE (F2 et F3)

Les parties peuvent être sauvegardées ou chargées à tout moment pendant le jeu. Pour sauvegarder une partie, mettez la tête de mort sur un emplacement vide (ou sur un emplacement auquel vous ne tenez pas), et appuyez sur Entrée. Cette option n'est disponible que si vous êtes actuellement en cours de partie. Pour charger une partie, il vous suffit de sélectionner la partie que vous voulez au menu Load Game (Charger Partie).

QUICKSAVE (SAUVEGARDE RAPIDE): Appuyez sur la touche de fonction F6 pour Sauvegarder une partie sans quitter l'action. La première fois que vous utiliserez QUICKSAVE pendant une partie, le menu de sauvegarde standard apparaîtra. Sélectionnez un emplacement. A partir de là, en appuyant sur F6 vous sauvegarderez automatiquement la partie dans cet emplacement sans interrompre vos bagarres. En appuyant sur F9 vous chargez la dernière partie QUICKSAVE après l'invite.

QUIT GAME (QUITTER PARTIE) (F10)

Quit Game vous permet de quitter à partir de FINAL DOOM et de retourner au DOS.

END GAME (TERMINER PARTIE) (F7)

Cette option vous permet de terminer la partie actuelle sans sortir du DOS ou charger une nouvelle partie.

MESSAGES (F8)

Dans FINAL DOOM, chaque fois que vous ramassez quelque chose, vous recevez des informations concernant ce que vous venez de ramasser. Cette option vous permet d'activer ou de désactiver les messages de FINAL DOOM.

GRAPHIC DETAIL (DETAILS GRAPHIQUES) (F5)

Le réglage par défaut des détails de l'écran est HIGH (TRES DETAILLE). Si vous avez un ordinateur ou une carte vidéo plus lents, et si l'action est trop saccadée, vous pouvez sélectionner LOW (PEU DETAILLE) pour qu'elle le soit moins.

SCREEN SIZE (TAILLE DE L'ECRAN) (+ et -)

Sous cette option, vous trouverez une barre avec un marqueur glissant. Quand cette option est sélectionnée vous pouvez utiliser les touches flèches pour faire glisser le marqueur d'avant en arrière et ajuster l'aire de visualisation. Une aire de visualisation plus petite augmente la régularité de l'animation sur les systèmes lents.

SOUND VOLUME (VOLUME SON) (F4)

Cette sélection est aussi dotée d'une barre avec marqueur glissant permettant d'ajuster le volume de "off" à "maximum". Ces barres modifient le volume de la musique ainsi que

des effets sonores.

MOUSE SENSITIVITY (SENSIBILITE DE LA SOURIS)

Cette option vous permet d'ajuster la sensibilité de votre souris. Sous cette option, il y a une barre avec un marqueur glissant. Quand cette option est sélectionnée, vous pouvez utiliser les touches fléchées pour faire glisser le marqueur d'avant en arrière et régler la sensibilité de la souris.

GAMMA CORRECTION (CORRECTION GAMMA) (F11)

Sur certains moniteurs, FINAL DOOM peut paraître trop sombre. Appuyez sur la touche de fonction F11 pour éclaircir l'écran. Il y a cinq niveaux de clarté différents.

CONSEIL: Sauvegardez votre partie et sauvegardez-la souvent. Quand vous mourez, vous retournez au début du niveau, où vous n'aurez à nouveau que ce petit pistolet. Pas question de ça, surtout après avoir surmonté quelques-uns des niveaux les plus durs.

MESSAGES

Vous vous trouverez souvent en train de courir sur divers objets. FINAL DOOM vous dit ce que vous ramassez en affichant un message sur l'écran - sauf si vous avez désactivé l'option. En appuyant sur ENTREE, vous ferez apparaître le dernier message.

LES INFORMATIONS A L'ECRAN

FINAL DOOM donne, à l'écran, des informations dont vous avez besoin pour survivre.

LA BARRE DES STATUTS



- 

1. **MAIN AMMO (PRINCIPALES MUNITIONS):** En très gros chiffres. Indique le nombre de tirs qu'il vous reste dans l'arme que vous êtes en train d'utiliser.
- 

2. **HEALTH (SANTE):** Vous commencez à 100% mais vous n'y restez pas longtemps. A 0% il est temps de recommencer depuis le début. Faites davantage d'efforts la prochaine fois!
- 

3. **ARMS (ARMES):** Cette liste de nombres montre les armes dont vous disposez. Si un nombre est mis en surbrillance, l'arme accessible en appuyant sur ce nombre est disponible ("1" est toujours disponible.)
- 

4. **VOTRE TETE:** Ce portrait n'est pas là que pour le look. Quand vous êtes touché, votre tête se tourne dans la direction d'où vient l'attaque, vous disant dans quelle direction tirer. Et puis, plus vous vous faites abîmer, plus votre tête se met à ressembler à un steak haché cru - comme ici à gauche.
- 

5. **ARMOR (ARMURE):** Votre armure vous aide tant qu'elle dure. Faites-y attention parce qu'une fois qu'elle ne sera plus là, vous risquez vous aussi de disparaître.
- 

6. **CARTES CLE:** C'est ici que vous pouvez voir les clés qui sont en votre possession. Il y a trois couleurs de clés: Jaune, Rouge et Bleu.
- 

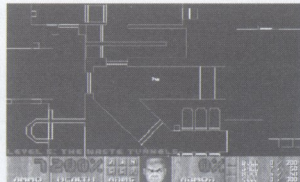
7. **MUNITIONS:** Vous montre combien vous portez de chaque type de munitions et la quantité maximum que vous pourriez porter - si vous l'aviez.

L'AUTOCARTE

Pour vous aider à trouver votre chemin dans FINAL DOOM, vous êtes équipé d'un dispositif d'autocarte. En appuyant sur la touche de tabulation, vous remplacez votre vue normale par une vue du haut vers le bas de tout ce que vous avez vu jusqu'à présent. La flèche blanche vous représente et indique la direction dans laquelle vous êtes en train de regarder. Vous pouvez vous rapprocher ou vous éloigner à l'aide du zoom en appuyant sur "+" ou "-". Appuyez sur le chiffre "0" pour alterner entre le zoom et la vue complète. Pour marquer votre emplacement sur la carte, appuyez sur la touche "M", ce qui placera un nombre sur votre emplacement. Pour effacer tous les nombres de la carte, appuyez sur la touche "C".

POUR SE DEPLACER SUR L'AUTOCARTE

A l'aide des touches flèches, vous pouvez vous déplacer tout en consultant l'Autocarte. Ceci est dangereux car vous ne pouvez pas voir l'ennemi pendant que vous visualisez l'Autocarte. Pour dérouler l'Autocarte sans vous déplacer, désactivez le mode "Follow" (Suivre). La touche "F" vous permet d'activer et de désactiver le mode "Follows".



POUR CONTRÔLER L'ACTION

Pour la plupart des commandes de jeu de FINAL DOOM vous n'avez qu'à appuyer sur des touches. Vous pouvez utiliser le clavier, la souris, le joystick ou un mélange des deux pour vous déplacer, ramasser des objets, faire feu et ouvrir des portes.

LES DEPLACEMENTS

Au départ, vous risquez de vous cogner contre des murs pendant que les démons vous attaquent. Une fois que vous aurez compris comment aller vers le bas, le reste viendra tout seul.

MARCHER: Utilisez les touches flèches haut et bas pour avancer et reculer.

TOURNER: Les touches flèches gauche et droite vous font tourner à gauche et à droite.

COURIR: Maintenez la touche Maj de droite enfoncée et la touche flèche appropriée pour accélérer.

PAS DE CÔTÉ: En maintenant la touche Alt et la touche flèche droite ou gauche enfoncées, vous pouvez faire des pas de côté au lieu de tourner vers la gauche ou vers la droite.

Remarque: il est très important de savoir sauter pour pouvoir remporter la victoire dans FINAL DOOM. Bien qu'il n'y ait pas de touche Sauter, vous pouvez toutefois sauter des bords en prenant une course d'élan. Plus vous irez vite, plus vous irez loin.

CONSEIL: Lorsqu'ils s'engagent dans des passages étroits, de nombreux joueurs trouvent utile de pouvoir consulter l'autocarte en mode agrandi. Ceci permet de savoir exactement où poser les pieds.

JOYSTICK OU SOURIS: Si vous utilisez un joystick, utilisez le bouton 1 pour tirer et le bouton 2 pour ouvrir les portes et activer les interrupteurs. Les manettes Gravis PC ont un troisième et un quatrième bouton. Vous pouvez les utiliser comme bouton Pas de côté et Courir, respectivement. Si vous utilisez une souris, utilisez le bouton 1 pour tirer et le bouton 2 pour avancer. Cliquez deux fois sur le bouton 2 pour ouvrir les portes et activer les interrupteurs. Avec les souris à trois boutons, utilisez le bouton 3 pour faire un pas de côté et cliquez deux fois sur le bouton 3 pour utiliser les portes et les interrupteurs.

RAMASSER DES TRUCS

Pour ramasser un objet, marchez-lui dessus. Vous êtes intelligent et vous savez si vous avez besoin de le prendre.

UTILISER LES PORTES, LES INTERRUPTEURS ET LES ASCENSEURS

Pour ouvrir la plupart des portes et utiliser les interrupteurs, mettez-vous directement en face de la porte ou de l'interrupteur et appuyez sur la barre d'espacement. Quand vous réussissez à utiliser un interrupteur, il change d'une certaine manière (il s'allume, fait tourner une poignée, etc.). Si un interrupteur ne change pas après deux ou trois essais, il est probablement assigné à une tâche qui ne peut pas encore être accomplie.

PORTES VERROUILLEES: Certaines portes ont des verrous de sécurité et vous avez besoin d'une carte de sécurité codifiée par couleur (jaune, rouge ou bleue) ou de la clé tête de mort pour les ouvrir. Les autres portes verrouillées s'ouvrent et se ferment par l'intermédiaire d'un interrupteur sur un mur à proximité. Au lieu de marcher jusqu'à la porte, vous devrez faire fonctionner l'interrupteur.

PORTES CACHEES: Certaines portes sont cachées. Un grand nombre peuvent être ouvertes en trouvant un interrupteur. Dans certains cas, il vous suffit d'avancer jusqu'au mur et d'appuyer sur la barre d'espacement. Si vous avez trouvé une porte secrète, elle s'ouvrira pour vous. Il y a des indices qui révèlent une porte secrète - un mur qui est un peu plus bas ou d'une couleur différente, une lumière clignotante sur un mur, etc.

ASCENSEURS: Vous verrez des plates-formes qui montent et descendent. Quelques plates-formes fonctionnent continuellement, tandis que d'autres doivent être activées. Certaines détectent votre présence et s'abaissent automatiquement. D'autres ont un interrupteur à proximité. Celles qui n'ont pas d'interrupteur peuvent normalement être activées en avançant jusqu'à la plate-forme et en appuyant sur la barre d'espacement.

TELEPORTEURS: Les téléporteurs peuvent être identifiés par un symbole rouge diabolique sur le sol au-dessous d'eux. Pour utiliser un téléporteur, marchez sur le symbole.

POUR TERMINER UNE ZONE

A la fin de chaque zone de FINAL DOOM il y a une salle de sortie. Entrez dans cette salle et appuyez sur l'interrupteur à l'intérieur pour sortir de la zone et continuer. Quand vous finissez une zone, un Ecran d'Accomplissement (Achievement Screen) fait le bilan de votre performance. Les régions cachées trouvées, le taux de compétences, le pourcentage de trésors découverts, votre temps, et une moyenne de temps à atteindre sont affichés.

VIE ETERNELLE APRES LA MORT

Si vous mourez, vous recommencez le niveau au début avec un pistolet et quelques balles. Vous n'avez pas de limite de "vies". Vous pouvez recommencer le niveau autant de fois que vous êtes tué. Le niveau tout entier est repris à zéro. Les monstres que vous aviez tués avant reviennent, tout comme vous.

LE "FIREPOWER" ET COMMENT L'UTILISER

ARMES: Au départ, vous n'avez que votre pistolet et vos poings pour vous protéger. Quand vous marchez sur une arme, vous en êtes automatiquement équipé. Au fur et à mesure de la progression du jeu, vous aurez besoin de choisir entre plusieurs armes à feu. Les touches numériques sélectionnent les armes (vous ne pouvez pas utiliser les touches du clavier pour cette sélection). Les armes sont:

1 = Poing / Tronçonneuse 2 = Pistolet

Remarque: lorsque vous marchez sur la tronçonneuse, elle remplace votre poing en arme actuelle.



3 = Fusils / Fusils de combat: assènent un coup puissant de près et lancent une généreuse volée de cartouches de loin. Les fusils de combat possèdent deux barilletts et des canons sciés. Ces flingues sont les meilleurs engins de guerre qu'on puisse trouver. Attention: deux barilletts produisent non seulement une puissance de feu accrue, mais sont également plus longs à recharger. En appuyant sur la touche "3", vous pourrez passer du fusil au fusil de combat et vice-versa.

4 = Mitrailleuses: dirigent une forte puissance de tir sur votre adversaire, lui faisant danser le cha-cha-cha de la mitrailleuse.

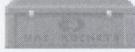
5 = Lance-roquettes: lancent une fusée explosive qui peut éliminer plusieurs méchants.

6 = Fusils à plasma: lancent des cartouches multiples d'énergie de plasma - faisant frire les derrières des démons!

7 = BFG 9000: le joyau de l'arsenal de l'armée. Excellent pour débarrasser la pièce des indésirables. Tirez et vous verrez!

POUR TIRER: Pour utiliser une arme, pointez-la vers l'ennemi et appuyez sur la touche Ctrl, ou maintenez la touche Ctrl enfoncée pour un tir rapide. Si vos tirs touchent un méchant, vous verrez le sang gicler. Ne vous en faites pas si l'ennemi ne se trouve pas au même niveau que vous. Si vous pouvez voir un monstre, vous pouvez lui tirer dessus.

MUNITIONS: Chaque type d'arme utilise un type de munitions particulier. Quand vous courez sur des munitions, FINAL DOOM les charge automatiquement dans l'arme correcte.

Petites munitions	Grosses munitions	Arme
Balle 	Boîte de munitions 	Pistolet, Mitrailleuse
Cartouches 	Boîte de cartouches 	Fusil
Fusée 	Boîte de fusées 	Lance-roquettes
Cellule 	Grosse cellule 	Fusil à plasma, BFG 9000

Vous ne pouvez pas porter plus que la limite maximum de munitions. Vous en trouverez la liste à droite de votre barre de position. Quand vous trouvez une arme que vous possédez déjà, ne l'ignorez pas! Si vous la ramassez vous obtiendrez aussi des munitions!

COMMANDES ET RACCOURCIS

Touche Pause = Pause
F1 = Aide
F4 = Volume son
F7 = Terminer partie
F10 = Quitter
- = Réduire vue

Touche Echap = Menu
F2 = Sauvegarde
F5 = Détail graphique
F8 = Messages
F11 = Correction Gamma
+ = Agrandir vue

Tab = Autocarte
F3 = Chargement
F6 = Sauvegarde rapide
F9 = Chargement rapide

COMMANDES UTILISEES UNIQUEMENT EN AUTOCARTE

F = Mode Suivre (ON/OFF) M = Marquer emplacement
C = effacer marques
+ = Zoom rapproché - = Zoom éloigné
O = Carte entière/Zoom

SELECTION D'ARMES

1 = Poing / Tronçonneuse 2 = Pistolet 3 = Fusil
4 = Mitrailleur 5 = Lance-roquettes
6 = Fusil à plasma 7 = BFG 9000

TOUCHES DE MOUVEMENT

Avancer	Flèche haut, bouton 2 de la souris
Reculer	Flèche bas
Tourner à gauche	Flèche gauche
Tourner à droite	Flèche droite
Avancer en courant	Maj + flèche haut
Reculer en courant	Maj + flèche bas
Tour gauche rapide	Maj + flèche gauche
Tour droite rapide	Maj + flèche droite
Pas de côté gauche	Alt + flèche gauche
Pas de côté droit	Alt + flèche droite

TIRER

Touche Ctrl
Bouton 1 de la souris
Bouton 1 du joystick

OUVRIR PORTES/UTILISER INTERRUPTEURS

Barre d'esacement
Cliquer deux fois sur le bouton 2 de la souris
Bouton 2 du joystick
Cliquer deux fois sur le bouton 3 du joystick

CONSEIL: Une fois que vous serez habitué au jeu, essayez d'utiliser le clavier et la souris simultanément. La souris vous aide à mieux viser votre arme (vous permettant de tourner doucement à droite ou à gauche) tandis que le clavier vous permet de réactiver les nombreuses fonctions utiles du jeu.

L'ENVIRONNEMENT DANGEREUX DE DOOM

Certaines parties de l'environnement de FINAL DOOM peuvent être plus dangereuses que les monstres que vous affrontez. Les zones contenant des tonneaux explosifs, des déchets radioactifs ou des plafonds qui s'abaissent devraient être approchées avec prudence.

TONNEAUX EXPLOSIFS: Des tonneaux contenant du carburant, des déchets toxiques ou autre substance volatile sont éparpillés dans toute la base. Si vos tirs atteignent l'un de ces tonneaux, c'est l'heure du grand Boum! Il faudra peut-être plusieurs balles pour faire exploser un tonneau mais un seul tir de l'une des autres armes suffit normalement.



MATIERE VISQUEUSE ET AUTRES DECHETS RADIOACTIFS: Un grand nombre des zones de FINAL DOOM contiennent des flaques de liquides dangereux qui vous endommageront si vous les traversez. Il y a plusieurs variétés de déchets, chacune infligeant des dégâts de plus en plus importants. Si on dirait du liquide, faites attention!

PLAFONDS QUI S'ABAISSENT: Quelques-uns des plafonds de FINAL DOOM peuvent vous écraser. Souvent, vous verrez le plafond bouger avant que vous ne passiez dessous, mais pas toujours. Faites attention et sauvegardez souvent!

CONSEIL: Les tonneaux peuvent souvent être les armes les plus dévastatrices de votre arsenal - infligeant une explosion mortelle à tous les piétons de purgatoire se trouvant à proximité. Attendez que plusieurs méchants soient près d'un tonneau, tirez dessus tant que vous pouvez et regardez-les tous faire Boum!

SANTÉ ET ARMURE

Même pour un dur comme vous, FINAL DOOM peut être un endroit mortel. Chaque fois que vous êtes blessé, l'écran clignote en rouge et votre santé diminue. Surveillez bien votre santé ou vous risquez de vous retrouver le nez dans la poussière.

GUÉRIR: Quand vous serez touché, vous aurez tout intérêt à guérir aussi vite que possible. Heureusement des Medikits et des Stimpacks sont fréquemment éparpillés dans la base. Prenez-les si vous en avez la possibilité.

Stimpacks: Vous donnent vite une piqûre d'enzymes qui vous donneront l'impression d'être un nouvel homme - du moins jusqu'à un certain point.



Medikits: Encore mieux et contiennent des bandages, des antitoxines et autres fournitures médicales qui vous feront sentir en bien meilleure santé.



ARMURE: Vous pouvez trouver deux types d'armure ici et là. Toutes deux réduisent la quantité de dégâts qui vous sont infligés. Malheureusement, toutes deux se détériorent à la longue, finissent par être détruites par les attaques de l'ennemi et vous aurez besoin de les remplacer.

Armure de sécurité: Armure en kevlar léger parfaite pour les émeutes.



Armure de combat: Armure épaisse composée d'un dérivé de titane - utile pour la protection contre les vraies armes à feu, telles que celles que vous allez affronter.



Si vous portez une armure, ne ramassez de combinaison de rechange que si elle vous donne davantage de protection que celle que vous avez sur vous.

UNITES D'ÉNERGIE

Il y a d'autres éléments d'électronique dans FINAL DOOM. La plupart sont plutôt pratiques, alors prenez-les quand vous en avez l'occasion. Ces objets spéciaux durent pendant tout le niveau, ont une durée déterminée ou offrent un avantage le temps d'un instant. Certains, bien que peu, ont un effet sur l'écran de jeu pour que vous puissiez voir quand ils sont actifs. Par exemple, quand vous ramassez une combinaison anti-radiations, l'écran du jeu devient vert. Quand la combinaison se détériore, l'écran clignote. Ceci vous indique que vous devez sortir de la boue radioactive immédiatement!

Combinaisons anti-radiations: vous protègent contre la radioactivité, la chaleur et autres formes d'énergie à faible intensité. En fait, ces combinaisons vous permettent de traverser la boue radioactive sans subir de dégâts. Tant que votre combinaison a de l'effet, l'écran a une teinte verte.

Durée: limitée



Packs du Fou Furieux: vous guérissent et ont l'effet d'une super montée d'adrénaline donnant une énorme poussée à la puissance de vos muscles. Puisque vous êtes



déjà plutôt baraqué, cette plus grande force vous permet de déchi-quer les balourds ordi-
naires un membre après l'autre. Vous pouvez même écraser ces démons sans trop de difficulté.
Toutes-fois, vous devez utiliser votre attaque au Poing pour profiter du bonus d'attaque du Fou
Furieux. Quand vous devenez Fou Furieux, votre écran devient rouge pendant un bref instant.
Durée: un niveau.



Sacs à dos: augmentent la quantité de munitions que vous pouvez porter. En plus,
chaque fois que vous trouvez un sac à dos, vous recevez des munitions supplémen-
taires.



Visière d'amplification de la lumière: vous permet de voir clairement même dans
l'obscurité la plus totale.
Durée: limitée



Cartes informatiques: trouvaille utile, actualisant votre Autocarte avec une carte
complète de la totalité de la zone, y compris toutes les zones secrètes ou cachées.
Les zones auxquelles vous n'êtes pas allé sont en gris.
Durée: un niveau

OBJETS

Quelques objets de l'autre dimension sont maintenant éparpillés un peu partout et il se
peut que vous les vouliez aussi.



Potions remèdes: un petit remontant - vous pouvez même dépasser les 100%!



Armure spirituelle: vous donne un peu de protection supplémentaire, en plus de votre
armure normale.



Sphères de l'âme: des objets rarement rencontrés qui agissent comme super remon-
tants. Si vous en rencontrez un, vous vous sentirez plus en forme que jamais!



Mega sphères: elles combinent la puissance des armures de combat aux bienfaits des
sphères de l'âme.



Objets brouilleurs: il s'agit d'étranges globes qui empêchent les autres de bien
vous voir. L'ennemi peut toujours vous voir, mais la plupart de ses attaques sont
peu précises.
Durée: limitée



Objets d'invulnérabilité: vous immunisent contre tous les dégâts. Plutôt cool,
jusqu'à ce qu'ils n'aient plus d'effet. Quand vous êtes invulnérable, votre écran
est blanc - votre punition pour être si dur.
Durée: limitée

CONSEIL: Créez la discorde entre les démons en manoeuvrant pour qu'ils se retrouvent entre
deux feux. Si un méchant est touché par un autre démon, il dirigera sa rage sur le pauvre
type qui a si mal visé. Si ceci se produit, laissez-les se dévorer - il vaut toujours mieux
laisser les méchants faire le travail pour vous (ceci ne marche pas avec les projectiles
lancés entre des démons de la même forme).

L'ENNEMI

Dès que vous passez la porte. et jusqu'au dernier tir du jeu, vous vous battrez contre
tout un tas de méchants. Certains ne sont que des types de mauvaise humeur, d'autres viennent
tout droit des enfers. Certains des monstres que vous affronterez n'apparaissent pas ici. Ne
dites pas que vous n'avez pas été prévenu.



Anciens humains: il y a tout juste quelques jours, vous échangeiez peut-être des histoires de guerre avec l'un de ces types. Maintenant l'heure est venu de leur tirer des balles dans le crâne.



Anciens sergents humains: comme les anciens humains, mais beaucoup plus méchants et beaucoup plus durs. Ces fusils ambulants vous feront quelques trous supplémentaires si vous ne faites pas attention!



Ancien Commando: bon sang, vous ne croyez pas que les zombies armés de fusils, ça suffisait? Au moins, quand vous éliminez ces salauds, vous gagnez une super mitrailleuse.



Lutins: et vous croyiez qu'un lutin était une petite créature adorable en costume rouge avec une petite fourche. D'où viennent ces salauds marrons? Ils vous balancent des boules de feu à la gorge et il faut plusieurs balles pour les tuer. Il est temps de trouver une arme plus puissante qu'un pistolet si vous devez en affronter d'autres.



Démons: on dirait des gorilles rasés, mais avec des cornes, une grosse tête, des tas de dents et plus difficiles à tuer. Ne vous approchez pas trop où ils vous arracheront la tête.



Spectres: Il ne manquait plus que ça. Un monstre (presque) invisible.



Ames perdues: Stupides. Dures. En flammes. Assez dit.



Cacodémons: Ils flottent dans les airs, crachent des boules de feu et se vantent d'une gueule énorme. Vous serez complètement grillé si vous vous approchez trop de ces monstruosité.



Chevaliers de l'enfer: Durs comme un dumper et presque aussi gros, ces goliaths sont les pires bipèdes depuis le Tyrannosaure rex.



Barons de l'enfer: Les chevaliers de l'enfer n'étaient déjà pas drôles, mais alors là. Ces malabars ressemblent beaucoup aux chevaliers de l'enfer, mais leur apparence est un peu différente et ils sont deux fois plus durs à tuer.



Arachnotron: Peut-être la cybernétique n'était pas une si bonne idée que cela, après tout. Regardez un peu ce que les démons en ont fait. C'est un peu injuste que vous soyez le seul type en enfer sans fusil à plasma.



Douleur élémentaire: Quel nom. Et quel engin. Le tuer est presque aussi difficile que de le laisser vivre.



Revenant: Il semblerait que lorsqu'un démon meurt, les autres le ramasse, le dépoussièrent et le rebranchent sur un équipement de combat et le renvoient à la bataille. Pas de repos pour les diables, pas vrai? Vous aimeriez que vos missiles soient aussi efficaces que les siens.



Mamucubus: La seule chose positive à propos de ce gros tas, c'est que c'est une belle grosse cible. C'est plutôt bien, parce qu'il vous faudra tirer longtemps pour l'avoir. Ils avalent les boules de feu comme si c'était des bonbons.



Archi-méchant: L'un des pires et ce n'est pas un cadeau. Il n'y a pas de nom pour le qualifier. Il est rapide, dur à tuer, il lance des sorts et ressuscite les monstres d'entre les morts! Au moins, ces salopards se font rares.



La reine des araignées: Vous vous doutiez bien que les arachnotrons venaient de quelque part. Salut, maman. Elle n'a pas de fusil à plasma, alors soyez reconnaissant. A la place, elle trimbale une super mitrailleuse. Pas de bol.



Les Cyber-démons: Un gratte-ciel lanceur de missiles avec des pattes de chèvres. Assez dit.

Remarque: Les illustrations ci-dessus ne sont pas à l'échelle.

INSTRUCTIONS POUR LE JEU MULTIJOUEURS

Un grand nombre des règles du jeu de FINAL DOOM changent pour un jeu multijoueurs. Lisez attentivement les informations suivantes avant de commencer à jouer à FINAL DOOM en mode multijoueurs.

MENUS: Quand vous activez le menu d'Options ou ses sous-menus, le jeu CONTINUE pour que les autres joueurs puissent continuer. Il vaut mieux trouver un endroit sûr avant d'ajuster les tailles d'écran ou les volumes sonores.

ANNULER PAUSE: Un joueur peut mettre la partie sur Pause en appuyant sur la touche PAUSE mais un autre joueur peut annuler cette Pause en appuyant de nouveau sur la touche PAUSE. Si vous voulez faire une pause, consultez vos copains.

SAUVEGARDE: Quand vous sauvegardez une partie multijoueurs, FINAL DOOM sauvegarde la partie dans le système de chaque joueur à l'emplacement que vous sélectionnez, surimposant ce qui s'y trouvait. Avant de sauvegarder une partie, les joueurs devraient s'entendre sur un emplacement de sauvegarde sûr.

CHARGEMENT: Vous ne pouvez pas charger une partie sauvegardée pendant une partie multijoueurs. Pour charger une partie, chaque joueur doit quitter la partie actuelle et recommencer à partir de la partie sauvegardée. Pour commencer une partie à partir d'une partie sauvegardée, vous pouvez soit la sélectionner à partir du programme SETUP soit l'identifier en tant que paramètre de ligne de commande.

ARMES: Quand un joueur marche sur une arme, il la ramasse mais l'arme reste dans le jeu pour que les autres joueurs puissent la prendre.

Remarque: Les fusils lâchés par les anciens sergents humains sont enlevés du jeu une fois qu'ils ont été ramassés.

MORT: Si vous mourez et recommencez le niveau, les objets que vous aviez pris avant et les monstres que vous aviez détruits ne réapparaissent PAS. Même si vous êtes mort, les autres joueurs ont survécu. Nous ne voulions pas annuler tout leur travail de destruction en ressuscitant chaque monstre de la zone. Ceci signifie également que le niveau finira par ne plus avoir de monstres et de munitions. Vous pouvez éviter cette situation en sélectionnant le niveau Nightmare (Cauchemar). Les monstres se reproduisent après avoir été abattus. Vous pouvez aussi utiliser le paramètre de ligne de commande "-respawn" (reproduire) pour forcer FINAL DOOM à ressusciter les monstres détruits à n'importe quel niveau de difficulté. Consultez le fichier README pour plus de détails sur les paramètres de lignes de commandes.

TÉLEPORTEURS: Quand un joueur entre dans un téléporteur, tout ce qui se trouve dans son téléporteur de destination sera détruit. Ceci s'appelle le téléfragging. Cette mort est à peine moins humiliante que d'être matraqué à mort par les poings de vos adversaires. Vous pouvez l'éviter en sortant du téléporteur aussi vite que possible.

COULEURS D'UNIFORMES: Dans les jeux sur réseau, l'uniforme de chaque joueur est d'une couleur différente. La couleur de votre personnage est la couleur qui se trouve derrière votre image sur la barre de position. Les couleurs sont MARRON, INDIGO (noir), VERT et ROUGE.

MODE CONVERSATION: En mode multijoueurs, vous pouvez communiquer avec les autres joueurs grâce au mode Conversation. Pour passer en mode Conversation et transmettre un message à tous

les joueurs, appuyez sur la lettre "T". Un curseur apparaîtra en haut à gauche de l'écran. Tapez votre message et appuyez sur la touche ENTER pour l'envoyer. Pour transmettre à un joueur en particulier, au lieu d'appuyer sur "T" vous devrez appuyer sur la première lettre de la couleur du joueur (B)rown (marron), (I)ndigo (noir), (G)reen (vert) et (R)ouge.

MACROS CONVERSATION: En mode multijoueurs vous pouvez envoyer vos macros prédéfinis (définis dans le programme SETUP de l'option de menu "Run Network/Modem/Serial Game") en passant en mode Conversation (comme ci-dessus), puis en maintenant la touche Alt enfoncée et en appuyant sur la touche numérique correspondant au macro que vous voulez envoyer. Par exemple, si le macro #2 est "Mange et crève!", passez en mode Conversation en appuyant sur "T" puis appuyez sur Alt et sur 2 en même temps.

POUR SORTIR D'UN NIVEAU: Quand un joueur sort d'un niveau, tous les autres joueurs sortent en même temps que lui, sans tenir compte de leur position ou statut.

MODE "COOPERATIVE" OU "DEATHMATCH"

Il y a deux modes de jeu multijoueurs: Cooperative et DeathMatch. En mode "Cooperative", les joueurs travaillent ensemble. En mode "DeathMatch" votre mission est de tuer tout ce qui bouge, même vos copains. Vous pouvez choisir le mode que vous voulez à partir de l'application SETUP. Les différences entre "Cooperative" et "DeathMatch" sont les suivantes:

OU VOUS COMMENCEZ: En mode "Cooperative", chaque joueur commence dans la même zone. En mode "DeathMatch", les joueurs commencent dans des zones entièrement différentes et si vous voulez voir votre copain, vous devrez partir à la chasse. Et pour que la chasse soit plus intéressante, chaque fois que vous mourez vous recommencez à un endroit différent choisi au hasard.

CLÉS: En mode "DeathMatch" les joueurs commencent chaque emplacement avec les clés nécessaires pour ouvrir les portes verrouillées qui s'y trouvent.

BARRE DES STATUTS: En mode "DeathMatch", la section ARMS (Armes) de la barre de position est remplacée par "FRAG" qui indique le nombre de fois que vous avez tué vos adversaires.

AUTOCARTE: En mode "Cooperative" l'Autocarte fonctionne comme en mode à un seul joueur. Chaque joueur est représenté par une flèche d'une couleur différente. En mode "DeathMatch", vous n'aurez pas le plaisir de voir vos adversaires sur la carte. Tout comme les monstres, vos amis pourraient se trouver tout juste à côté et vous ne le saurez que quand vous vous retrouverez nez à nez avec eux.

MODE ESPION: Si vous jouez en mode "Cooperative", appuyez sur F12 pour faire alterner les points de vue des joueurs. Appuyez sur n'importe quelle autre touche pour retourner à votre vue. Vous gardez votre propre barre de position en bas, et si votre vue rougit de douleur, c'est VOUS qui avez été touché, pas votre partenaire.

ECRANS D'ENTRACTE: Dans les deux modes, l'écran d'entracte fait le bilan de votre performance. En mode "Cooperative", l'écran d'entracte donne une liste des performances de tous les joueurs de la partie. En mode "DeathMatch" l'entracte vous dit qui a tué qui.

NOTES SUR LE JEU EN MODE "DEATHMATCH"

Les règles pour terminer ou gagner une partie en mode "DeathMatch" sont délibérément vagues. N'importe quel joueur peut sortir d'une zone et forcer tous les autres à passer à la zone suivante. Il n'y a pas non plus de limite quant au nombre de personnes et de monstres à tuer pour gagner. Nous avons décidé que ce serait à vous de voir.

ID SOFTWARE, C'EST:

BIZ

Jay Wilbur

INFORMATIENS

John Carmack

John Romero

Dave Taylor

ARTISTES

Adrian Carmack

Kevin Cloud

CONCEPTION

Sandy Petersen

CONCEPTION ET ASSISTANCE TECHNIQUE

Shawn Petersen

American McGee

ASSISTANTE BIZ

Donna Jackson

REMERCIEMENTS SPECIAUX A

Musique et effets spéciaux: Robert Prince

Développement des modèles: Gregor Punchatz

Gestionnaire son: Paul Radek

ainsi qu'à GT Interactive Software

Final DOOM
Windows 95 en MS-DOS
Installatiehandleiding

Welkom bij Final DOOM. Deze handleiding bevat informatie over het installeren van het programma, de nieuwe Windows 95 Launcher, het spelen van Final DOOM met meerdere personen, het foutzoeken en technische ondersteuning. Sla ook het README.TXT bestand er op na voor informatie over de laatste updates van Final DOOM. Zie 'Het README bestand bekijken' verder op in deze handleiding.

INSTALLATIE

Er staan twee versies van Final DOOM op je CD. Een DOS versie, en een versie voor Windows 95, die onder andere de nieuwe DOOM Windows 95 Launcher bevat. Elke versie stelt andere eisen aan je systeem en kent andere installatie-instructies. Neem de onderstaande informatie door om de juiste instructies voor jouw systeem te vinden.

Elke versie bevat twee complete en onafhankelijke spelen — Plutonia en TNT. In het geval van de DOS versie kun je handmatig één of beide spelen op je systeem zetten. Bij de versie voor Windows 95 worden tijdens de installatieprocedure beide spelen op je systeem gezet, en kun je via de Launcher kiezen welk spel je wil spelen (zie hieronder voor meer informatie over de Launcher).

Minimum systeemeisen voor MS-DOS :

- 386/33 DX met minimaal 4MB RAM waar DOS op draait, versie 5.0 of later
- CD-ROM drive, double-speed of sneller aanbevolen
- 20MB vrije ruimte op de harde schijf voor elk spel, 40MB in totaal voor beide
- VGA graphics kaart
- Geluidskaart (de meeste gangbare geluidskaarten worden ondersteund)

Minimum systeemeisen voor Windows 95:

- 486/66 met minimaal 8MB RAM waar Windows 95 op draait.
- CD-ROM drive, double-speed of sneller aanbevolen
- 40MB vrije ruimte op de harde schijf
- VGA graphics kaart
- Geluidskaart (de meeste gangbare geluidskaarten worden ondersteund)

Optioneel:

- Joystick of muis.
- Een modem met een baudrate van 9600 of hoger.
- Een TCP/IP of SPX/IPX netwerk om met maximaal vier personen over het netwerk te kunnen spelen.

Alle systeemonderdelen moeten zo zijn geïnstalleerd dat ze op de juiste manier onder DOS of Microsoft Windows 95 werken. Mocht je bijvoorbeeld problemen hebben met het geluid, dan moet je door de DOS/Windows configuratie van je geluidskaart (in je Configuratiescherm) aan te passen de zaak aan de gang kunnen krijgen.

Het README bestand bekijken

Nadat Final DOOM op je systeem geïnstalleerd is, moet je het README.TXT bestand doornemen om te zien of er nog last minute updates van de Final DOOM handleiding of deze Installatiehandleiding zijn. Om het README bestand te bekijken:

In DOS:

Omdat de DOS installatie twee verschillende directories aanmaakt (Plutonia en TNT) moet je in

beide checken of er een README bestand in staat. Volg de volgende twee stappen om de README bestanden te bekijken:

Tik vanaf de C:\ prompt **CD\PLUTONIA** of **CD\TNT** in en druk op **ENTER**
Typ **MORE README.TXT ENTER**

In Windows 95:

In het geval van Windows 95 is het README bestand op de CD-ROM te vinden. Voer de volgende stappen uit om het te kunnen lezen:

Verzeker je ervan dat de Final DOOM CD in je CD-ROM drive zit.

Klik op de **Start** button

Selecteer **Programma's**

Selecteer **Windows Verkenner**

Dubbelklik op het CD-ROM icoontje in het Verkenner window.

Dubbelklik op het **Readme.TXT** icoontje aan de rechterkant van het window

Als je klaar met lezen bent, klik je op de 'sluiten' button of selecteer je Sluiten in het Bestand menu om terug te gaan.

Installatie van de DOS versie

Als je Windows 3.1 draait, moet je eerst naar de DOS omgeving gaan door op **Bestand** (in de linkerbovenhoek van het Programmabeheer window) te klikken, dan **Verlaat Windows** selecteren en op **OK** te klikken. Elke keer dat je wil spelen moet je Windows dus verlaten en naar de juiste Final DOOM directory gaan (door **CD\PLUTONIA** of **CD\TNT** in te tikken en op **ENTER** te drukken).

Leg de CD in de CD-ROM drive (meestal drive D:)

Ga naar je CD-ROM drive door **D:** (of de overeenkomstige letter) in te tikken en op **ENTER** te drukken.

Ga naar een van de Final DOOM directories (**PLUTONIA** of **TNT**) door **CD\PLUTONIA** of **CD\TNT** in te tikken en op **ENTER** te drukken.

Tik **INSTALL** en druk op **ENTER** om het installatieprogramma te starten.

Volg de aanwijzingen op het scherm.

Om beide spelen te installeren moet je twee installatieprocedures doorlopen. Je kunt ervoor kiezen om beide spelen ineens te installeren, of om nu eerst een van beide spelen te installeren en de ander op een later tijdstip. Denk eraan dat elk spel ongeveer 20MB aan vrije ruimte op de harde schijf nodig heeft, dus als je wat omhoog zit met je harde schijf ruimte, kun je overwegen het ene spel nu te installeren en het andere later.

Elk van de Final DOOM spelen zal, zodra het is geïnstalleerd, automatisch het **SETUP** programma gaan draaien. Gebruik het **SETUP** programma om het spel aan je systeem aan te passen. Als je niet zeker weet wat je moet selecteren, sla dan de handleiding van je computer of je geluidskaart er op na, of ga akkoord met de standaardinstellingen door op **ENTER** te drukken. Als je wel weet dat je een geluidskaart en luidsprekers hebt, maar je bent er niet zeker van welk type, probeer dan SoundBlaster voor zowel de Music Sound card als de Sound FX card, aangezien dat de meest gangbare is.

Selecteer **'Save Parameters and Launch Plutonia (of TNT)'** in het hoofdmenu van het **SETUP** programma, en druk op **ENTER** na de configuratie van elk Final DOOM spel voor je systeem. Nu ben je klaar om te kunnen spelen. Zie **'Final DOOM spelen'** in de Final DOOM handleiding voor meer informatie.

Het spel draaien in DOS:

Tik vanaf de C:\ prompt

CD\PLUTONIA (of CD\TNT) in en druk op ENTER. Nu ben je in de juiste directory.
Typ dan DOOM2 en druk op ENTER.

Nu ben je klaar voor de start van het spel. Zie 'Final DOOM spelen' in de Final DOOM handleiding voor uitleg over het beginnen van een spel en gebruik de menu functies.

Installatie van de versie voor Windows 95:

Final DOOM ondersteunt Autoplay (Automatisch afspelen) in Windows 95. Leg de CD-ROM in de CD-ROM drive terwijl je Windows 95 hebt draaien. Het autoplay programma start automatisch op. Klik op Install en volg de instructies op het scherm.

Woot: Als het autoplay programma niet automatisch opstart, kun je de installatie handmatig opstarten door het volgende te doen. Klik op de Start button, selecteer Instellingen, selecteer Software (Installeren en Verwijderen) en klik op Installeren. Windows 95 gaat nu op zoek naar het installatieprogramma op de CD-ROM drive. Klik op Finish om het installeren te beginnen als het Final DOOM installatieprogramma op de CD-ROM drive gevonden is. Volg de instructies op het scherm.

Het spel draaien onder Windows 95:

Als het spel geïnstalleerd is, kun je Final DOOM laten draaien door het volgende te doen:

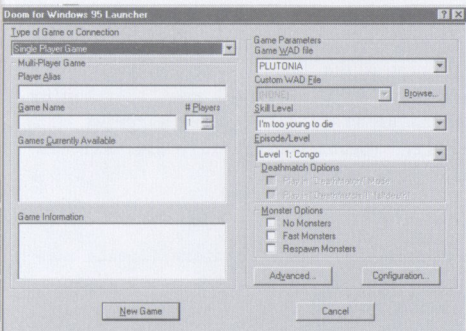
Klik op Start

Selecteer Programma's

Selecteer de Final DOOM for Windows folder

Klik op DOOM95

Nu komt de Final DOOM Launcher te voorschijn. Van hieruit kun je de spelopties selecteren en parameters instellen. In het hoofdscherm van de Launcher kun je basisopties en parameters selecteren, terwijl de Advanced en Configuration buttons je toegang geven tot meer specifieke opties. Die opties worden hieronder meer uitgebreid behandeld. Merk op dat behalve een paar menu opties die vanuit het spel beschikbaar zijn, je je selecties alleen in de Launcher, voordat je een spel start, kan maken. Als je al in het spel zit, moet je er eerst uitgaan en de Launcher weer opstarten om nieuwe selecties te kunnen maken.



Type Game or Connection (Speltype of verbinding)

Je kunt kiezen uit Single Player, DOS DOOM over modem, IPX Connection for DOS or MAC DOOM, Modem Connection for DirectPlay (two player - twee spelers, modem), Null Modem cable connection (verbinding met nullmodem kabel), WinSock IPX Connection for DirectPlay (Novell-netwerken) en WinSock TCP Connection for DirectPlay (Internet en LAN-netwerken). Verderop in deze handleiding onder 'Het beginnen van een multiplayer spel' worden deze opties uitgebreid behandeld.

Player Alias (Speler alias)

Hier kun je jezelf een naam geven waaronder je tijdens een spel met meerdere personen (multiplayer game) bekend wilt staan. Laat je gaan. Wij adviseren iets stoerders als Supersukkel ofzo (dit suggereert een makkelijk doel voor je slachtmaten). Probeer Die Slager of Je Moeder, of iets vergelijkbaar kwetsends.

Game Name (Spelnaam)

Je kunt een spel met meerdere personen noemen zoals je wil (als jij degene bent die het slachtfest begonnen is). Als er een speler is die het het heftigst te verduren heeft in jouw schutterstempel, zou je het naar diegene kunnen vernoemen ... Jaap recht voor z'n raap of zoiets.

Games Currently Available (Nu beschikbare spelen)

Laat een lijst zien van spelen die staan te wachten op mede-deelnemers (als je bijvoorbeeld multiplayer spelen wil laten beginnen tijdens de lunchpauze of na werktijd op kantoor).

Game Information (Spelinformatie)

Vertelt je wat de parameters zijn voor het spel dat je hebt geselecteerd. Dingen als Deathmatch II, No Monsters enzo.

Game WAD File (Spel WAD bestand)

Dit geeft aan welk WAD bestand je gebruikt. Het WAD bestand is een bestand waarin alle informatie van de DOOM levels ligt opgeslagen. Final DOOM bevat twee volledige spelen, PLUTONIA en TNT. Je kunt het spel dat je wil spelen kiezen door het corresponderende WAD bestand te selecteren.

Custom WAD File (Custom WAD bestand)

Je kunt op allerlei manieren aan custommade omgevingen komen, maar je kunt ze ook zelf maken. Custom WAD bestanden kun je vinden op de meeste on-line diensten, Internet sites en bulletin boards. In dit menu kun je kiezen welke custom WAD je gebruikt voor je deathmatch, single-player game, tag-match enzovoorts. Let er op dat elke speler de gekozen WAD op zijn computer moet hebben om deze functie goed te laten werken.

Skill Level (Moeilijkheidsgraad)

Biedt de mogelijkheid te kiezen uit vijf verschillende moeilijkheidsgraden, variërend van Hey, Not Too Rough (Hee, niet te ruig) tot Nightmare (Nachtmerrie).

Episode/Level

Biedt de mogelijkheid te kiezen vanaf welke episode en level je wilt beginnen; binnen de huidige WAD.

Deathmatch Options (Deathmatch opties)

Biedt de mogelijkheid te kiezen tussen twee types Deathmatch: Deathmatch en Deathmatch II. In Deathmatch (de oorspronkelijke versie) blijven wapens/items waar ze lagen toen je ze hebt opgepakt (en beschikbaar voor anderen), maar je kunt ze slechts één keer oppakken tijdens een leven. Je zou de eerste Deathmatch versie kunnen zien als een meer strategisch spel voor DOOM puristen, omdat de hoeveelheid munitie beperkt is (je kunt alles immers maar één keer oppakken), en dat leidt ertoe dat je meer moet achtervolgen en minder vaak moet schieten op alles wat beweegt. In Deathmatch II verdwijnen de wapens en items zodra je ze weggrist (behalve Invisibility (Onzichtbaarheid) en Invulnerability (Onschendbaarheid), die maar één keer te gebruiken zijn), maar komen ze na een bepaalde tijd weer terug.

Monster Options (Monster opties)

Biedt de mogelijkheid te kiezen uit No Monsters (Geen monsters), Fast Monsters (Snelle monsters) en Respawn Monsters (Regenererende Monsters). Als je voor No Monsters gaat, lopen alleen jij en de andere slachtmeesters rond in de levels. Fast Monsters doen alles, zoals bewegen en schieten, sneller. Als je Respawn Monsters kiest, komen de monsters die eruit zijn gegooid na een tijdje weer terug. We hoeven hier waarschijnlijk niet te zeggen dat het nogal krukkelig zou zijn om No Monsters en Respawn Monsters voor hetzelfde spel te kiezen, of wel soms? Dacht het niet.

Advanced ... (Uitgebreide opties)

Klik op deze button om het venster te openen met de uitgebreide opties, die hieronder in

detail wordt besproken.

Configuration ... (Configuratie)

Klik op deze button om het configuratie venster te openen, dat verderop in detail wordt besproken.

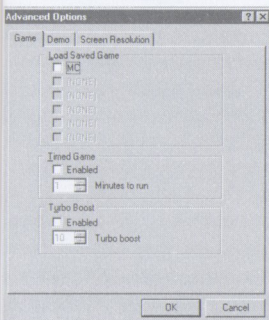
New Game (Nieuw spel)

Klik op deze button om een nieuw spel op te starten waarbij alle instellingen die je hebt ingevoerd, worden gebruikt.

Cancel (Opheffen)

Klik op deze button om Final DOOM te verlaten.

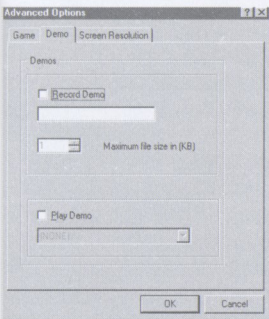
The Advanced Options



Het Advanced Options (Uitgebreide opties) venster kent drie opties: Game (Scherm), Demo en Screen Resolution (Grafische resolutie). De omschrijvingen volgen hieronder:

Game Menu (Spel menu)

Het Game menu biedt de mogelijkheid een eerder bewaard spel te laden, of een tijdslimiet te stellen aan multiplayer games (spelen met meerdere personen). In een spel met een tijdslimiet hoef je niet de uitgang naar een volgend level te vinden — het spel gaat vanzelf over naar het volgende level zodra de tijdslimiet is verstreken. Het Game menu biedt daarnaast de mogelijkheid een turbo boost waarde tussen 1 en 255 te kiezen. Turbo boost verhoogt de basissnelheid waarmee je je binnen het spel kan bewegen. Net als in het geval met een tijdslimiet, heeft dit alleen maar effect in spelen met meerdere personen.

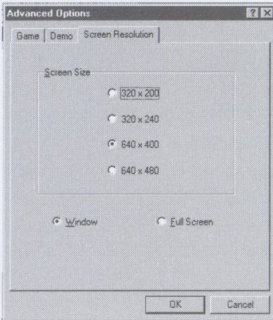


Demo Menu

De Demo optie geeft de mogelijkheid je spelsessies op te nemen en later weer af te spelen. Het opnemen van deathmatches in spelen met meerdere personen voorkomt dat je slachtoffers zouden 'vergeten' hoe vaak je ze wel hebt neergemaaid. Selecteer Demo in het Advanced venster om een spel op te nemen of eerder opgenomen spelen af te spelen. Klik op Record demo om een spel op te nemen. Voer vervolgens een naam in voor het op te nemen spel. Geef de maximum grootte van het bestand aan of laat gewoon de standaardinstelling van 999KB staan. Klik als laatste op OK om naar het hoofdscherm van de Launcher terug te gaan.

Screen Resolution Menu (Grafische resolutie menu)

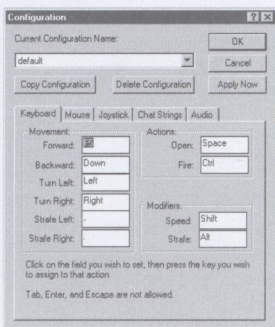
De optie Screen Resolution biedt de mogelijkheid te kiezen uit vier resolutie modes: 320x200, 320x240, 640x400 en 640x480. Je kunt ook kiezen tussen het spelen van Final DOOM in een venster of gebruikmaken van het hele scherm. Maak je selectie en klik op OK.



Noot: Als je het spel probeert te draaien in de 640x480 mode op een tragere computer dan een Pentium90 kan het zo zijn dat het spel te langzaam gaat. Probeer het in de 320x200 mode te laten draaien om het spel te versnellen.

Klik op Play demo om een opgenomen spel af te spelen. Gebruik vervolgens het pull-down menu of de Browse button om de spelopname te selecteren die je wilt afspelen. Klik als laatste op OK.

The Configuration Options



Configuration dialog (Configuratie venster)

De configuratie dialoog biedt de mogelijkheid een aantal parameters van Final DOOM naar persoonlijke voorkeur in te stellen. De opties zijn:

Keyboard (Toetsenbord): Gebruik dit om de toetsen te veranderen waarmee je de besturing en acties in het spel bedient. **Noot:** als je de standaardinstellingen voor de toetsen verandert, zorg er dan voor dat je geen nieuwe toets uitkiest die al gebruikt wordt voor een andere functie. Als je bijvoorbeeld de functie Forward (beweeg naar voren) verandert van het pijltje omhoog naar de '3'-toets (die al de functie select shotgun heeft) dan zal je elke keer dat je op de '3'-toets drukt naar voren bewegen EN het geweer selecteren. Het programma voorkomt niet dat je twee acties kunt laten overlappen op één toets, maar dit kan beter worden voorkomen. Zie het overzicht van commando's voor een lijst van toetsen en de functies die daaraan zijn verbonden.

Mouse (Muis): Hier kun je de muisondersteuning op ON (aan) of OFF (uit) zetten en de toetsen voor het bewegen naar voren en beschieten, en de vuurknoppen toekennen. Er is bovendien een schuifje waarmee je de gevoeligheid van de muis kunt instellen.

Joystick: Kies een joystick die je onder Windows 95 hebt geïnstalleerd en ken de functies Fire (Vuren), Open (Openen), Strafe (Beschietsen) en Speed (Snelheid - rennen) aan de knoppen toe. De Configure (Configureren) button biedt de mogelijkheid je joystick te calibreren.

Chat strings: In een 'multiplayer spel' (een spel met meerdere personen) kun je met de andere spelers communiceren ('chatten') door T in te drukken en een boodschap in te tikken (gevolgd door ENTER). De chat strings mogelijkheid maakt het mogelijk om maximaal tien meldingen vooraf vast te leggen, die je dan met een paar eenvoudige toetsaanslagen kunt verzenden, zodat je je tijd niet verdoet aan typen en je je op de actie kunt richten. Druk op ALT

gevolgd door het nummer van de chat string die je wilt verzenden om de chat strings te gebruiken in een spel met meerdere personen.

Audio: Hier kun je de sterkte van de geluidseffecten instellen, het aantal kanalen en het volume van de muziek.

Copy and Delete Configuration (Kopiëren en wissen configuratie): Gebruik deze opties om een configuratie van een andere computer te kopiëren of om één of meerdere van je opgeslagen configuraties te wissen.

Het verwijderen onder Windows 95:

In het buitengewoon onwaarschijnlijke geval dat je Final DOOM van je computer wil halen, moet je de verleiding weerstaan de bestanden handmatig van je computer te halen. Gebruik in plaats daarvan de eigenschappen van Windows 95 om een meer omvattende schoonmaak te houden.

1. Open de Instellingen en dubbelklik op het Software icoontje.
Selecteer **Final DOOM** uit de lijst applicatieprogramma's.

Druk op de **Installeren/Verwijderen** button, en bevestig het verwijderen van Final DOOM.
Als je per ongeluk een noodzakelijk Final DOOM bestand van je computer hebt gehaald en je moet opnieuw installeren, verwijder dan eerst het oude programma voordat je een nieuwe kopie installeert.

HET BEGINNEN VAN EEN MULTIPLAYER SPEL

Maximaal vier personen kunnen over een netwerk meedoen aan multiplayer spel Final DOOM.
Maximaal twee spelers kunnen multiplayer Final DOOM over een modem of een null-modem spelen.
Als je Final DOOM onder DOS draait, wordt het multiplayer spel op een andere manier gestart dan wanneer je het onder Windows 95 draait. Windows 95 gebruikers bedienen alle multiplayer opties vanuit de Launcher. DOS gebruikers maken gebruik van het DM (Deathmanager) programma. Hieronder staan voor beide gevallen de instructies om een multiplayer spel te beginnen:

BEGINNEN - Windows 95

Klik op **Start**, selecteer **Programma's**, selecteer de **Final DOOM for Windows 95** folder en klik als laatste op **DOOM95**. Dit start de Final DOOM Launcher.

Gebruik het pull-down menu onder Type game or connection om het type spel dat je wilt spelen te kiezen. De volgende opties zijn beschikbaar:

Single Player: Voor een spel met één persoon.

DOS DOOM over Modem: Om een modemverbinding te maken met een andere speler die Final DOOM onder DOS draait.

IPX Connection for DOS or MAC DOOM: Om via een netwerk (LAN) een verbinding te maken met een andere speler of andere spelers die de DOS versie of de versie voor de Macintosh draaien.

Modem Connection For DirectPlay: Om een modemverbinding te maken met een andere speler die Final DOOM onder Windows 95 draait.

Null Modem cable connection: Om twee computers via de seriële poorten te verbinden.

WinSock IPX Connection for DirectPlay: Om een verbinding te maken met andere spelers die de Windows 95 versie draaien via een netwerk volgens het IPX (Novell) protocol.

WinSock TCP Connection for DirectPlay: Om een verbinding te maken met andere spelers die de Windows 95 versie draaien via een netwerk volgens het TCP protocol. Voor een multiplayer spel hebben beide spelers de vereiste software nodig en moeten beide de juiste selecties maken.

BEGINNEN - DOS

Je kunt gelijk een multiplayer spel opstarten, als je in ieder geval je Final DOOM hebt geïnstalleerd zoals eerder in deze handleiding beschreven. Run eerst het DM.EXE programma door het volgende vanaf de C:\ prompt te tikken:

1. CD\PLUTONIA (of CD\TNT) ENTER
2. DM ENTER.

Nu start het Deathmanager-programma op. Het DM programma biedt de mogelijkheid om op een eenvoudige manier alle opties die in een multiplayer spel beschikbaar zijn vast te leggen. Hier kun je alle multiplayer spel opties instellen zoals het aantal spelers, cooperative of death-match monsters / geen monsters, etc. Maak je keuzes en druk op F10 als je klaar bent om het spel te starten.

BELANGRIJK: Als je een modem gebruikt, moet het ingesteld staan op 9600 baud, met error-correction, datacompression en flow-control afgezet. Zie voor meer details het README.TXT bestand, in de Final DOOM directory. Verzeker je er goed van dat je het juiste modem hebt geselecteerd uit de lijst modems in de 'Choose your modem' sectie van het SETUP programma voordat je probeert over het modem een spel met twee spelers te spelen.

MULTIPLAYER SPELEN OP HET NET: Om een multiplayer spel over het netwerk te spelen terwijl een andere groep ook met een multiplayer spel op het netwerk bezig is, moet je je netwerk port address veranderen door op de opdrachtregel na DM een waarde voor het port address op te geven. Het port address laat de server weten waar informatie naar verzonden moet worden die over het netwerk wordt verstuurd. De waarde voor een netwerk port address ligt tussen de 1 en 64000. Neem contact op met de netwerkbeheerder voor beschikbare poortadressen.

Problemen oplossen

De volgende handleiding bij het oplossen van mogelijke problemen is van toepassing voor de DOS versie van Final DOOM. Als je tegen problemen aanloopt met de Windows 95 versie, check dan het README.TXT bestand op de CD voor de meest recente informatie, of neem contact op met de specialisten van onze klantenservice: zie de lijst achterin dit boekje.

Algemene problemen

Het lijkt alsof ik Final DOOM goed heb geïnstalleerd, maar als ik naar I_Startup Timer ... ga, loopt het programma steeds vast.

Waarschijnlijk draait Windows op de achtergrond. Start je computer opnieuw op en zorg er voor dat je Windows verlaat voordat je Final DOOM gaat spelen.

Als Final DOOM draait, krijg ik een 'Insufficient Memory' (onvoldoende geheugenruimte) foutmelding, of Final DOOM start helemaal niet op.

Waarschijnlijk heb je te weinig RAM om het spel te draaien. Dit gebeurt normaliter met 4MB RAM computers - je hebt ongeveer 3,7MB aan vrije geheugenruimte nodig om Final DOOM te draaien. Start je computer opnieuw op als je DOS 6.0 of een latere versie hebt, en houd de linker SHIFT toets ingedrukt wanneer de melding 'Starting MS-DOS ...' verschijnt. Hiermee start je de computer op met een uitgekilde versie van DOS ('bare-booting'). Ga naar de juiste

Final DOOM directory en start het spel. Doe het volgende om dat te bewerkstelligen:

1. Tik **CD\ELUTONIA** (of **CD\TNT**) in en druk op **ENTER**
2. En tik vervolgens **DOOM2** in en druk op **ENTER**

Het beste wat je kunt doen is een speciaal CONFIG.SYS bestand te maken om Final DOOM op te starten - sla daarvoor je MS-DOS 6.0 handleiding er op na. Als je DOS 5.0 of een eerdere DOS versie hebt, zul je een kale opstart schijf moeten maken, een 'bare boot disk'.

Noot: Gebruik geen memory managers, zoals EMM386, QEMM etc. Gebruik geen disk cache programma's zoals SMARTDRV etc.

Ik krijg een 'WRITE ERROR' foutmelding als Final DOOM wordt uitgepakt.

Als je een disk compressie programma gebruikt, zoals STACKER of DOUBLESPEACE dan kan dat een onjuiste inschatting maken van de beschikbare vrije ruimte op je harde schijf. De gemakkelijkste methode om meer ruimte te maken op je harde schijf is door er een aantal programma's dat je niet meer nodig hebt van af te halen.

Het Windows SETUP programma draait na de installatie.

Final DOOM kon niet op je harde schijf worden geïnstalleerd, waarschijnlijk vanwege te weinig beschikbare vrije ruimte op je harde schijf. Zie hierboven voor de oplossing.

Waarom werkt mijn muis niet met Final DOOM?

Als je informatie in je AUTOEXEC.BAT bestand hebt veranderd of verwijderd, kan het zo zijn dat je het commando waarmee je de muis driver laadt verwijderd hebt. Je muis driver laden hoeft in DOS niet moeilijker te zijn dan het vanaf de DOS prompt intikken van MOUSE en op **ENTER** te drukken.

Mocht dit niet werken, sla dan de documentatie die je kreeg bij aanschaf van je computer er op na voor instructies over het laden van je muis driver.

Final DOOM is te donker om iets te kunnen zien

Op sommige monitoren kan het zo zijn dat Final DOOM te donker is om het te kunnen spelen. Druk op **F11** om het beeld lichter te maken, in vijf stappen van oplopende helderheid.

Waarom verloopt de animatie niet soepel?

Als de animatie niet soepel loopt op je systeem kun je proberen de venstergrootte te verkleinen. Zie je Final DOOM handleiding voor instructies over hoe je dit kunt doen.

Mijn Gravis Ultra Sound geluidskaart werkt niet.

De standaardinstelling van IRQ voor een Gravis Ultra Sound is 11. Final DOOM werkt niet met IRQ's boven de 7. Verander dit met je Gravis Ultra Sound setup programma.

Waarom kan ik geen muziek of geluidseffecten krijgen?

Als je geen geluidseffecten of muziek kunt horen, kan het zo zijn dat Final DOOM onjuiste informatie over je geluidskaart heeft. Laat het SETUP programma draaien om te checken of Final DOOM de juiste informatie over je geluidskaart heeft. Final DOOM ondersteunt alleen IRQ kanalen lager of gelijk aan 7. Verzeker je ervan dat je je geluidskaart op een IRQ waarde lager of gelijk aan 7 instelt. Sla de handleiding van je geluidskaart er op na voor details over hoe het IRQ kanaal in te stellen. Dit is met name belangrijk voor gebruikers van de Gravis Ultra Sound geluidskaart, aangezien de standaardinstelling van deze kaart 11 is.

Ik kan geen digitaal geluid krijgen van mijn Sound Blaster of compatible geluidskaart.

Je hebt te maken met een DMA conflict. Het kan zo zijn dat je CD-ROM drive of je harde schijf gebruik maken van hetzelfde DMA kanaal als dat je hebt opgegeven in het SETUP programma van Final DOOM. Verander het DMA kanaal van je geluidskaart of dat van het onderdeel dat botst

met het DMA kanaal van je geluidskaart.

Ik hoor gerommel als ik luister naar Final DOOM met mijn Sound Blaster (of 100% compatible) geluidskaart.

Sla de handleiding van je geluidskaart er op na voor aanwijzingen om de ingangsgevoeligheid van je microfoon- en lijningangen op 0 (nul) te zetten. Dit kan normaliter worden gedaan met het mixer programma dat je kreeg met de geluidskaart.

Ik hoor nog steeds gerommel, of mijn geluidseffecten houden ermee op.

Ontkoppel alle randapparatuur aangesloten op de parallelle poort(en). (Geluidskaarten moeten om met Final DOOM te kunnen werken gebruik maken van IRQ5 of IRQ7, die ook gebruikt worden door de poorten LPT2 en LPT1 - waar de printers op aan zijn gesloten.)

Ik kan geen geluid krijgen met mijn ATI Stereo FX kaart.

Neem contact op met ATI om een upgrade van de BIOS te krijgen.

Final DOOM loopt vast.

Zet 'Hidden Refresh' op OFF in de CMOS Advanced Chipset instellingen. Als je RAMBIOS.SYS gebruikt, verwijder het dan uit je CONFIG.SYS bestand. Verzeker je ervan dat ook Hardware Video Shadowing (in de CMOS Advanced Chipset instellingen) op OFF staat.

Ik speelde Final DOOM, maar na sekere tijd werd het scherm donker. Op de achtergrond kan ik de muziek en de geluidseffecten nog wel horen.

Sommige monitoren maken gebruik van een speciaal Power Management of Energy Saving systeem, dat het scherm zwart maakt na een normaliter vooraf in te stellen periode van inactiviteit. Als je zo'n systeem hebt, moet je de handleiding van je computer er op na slaan, of zul je contact moeten opnemen met de dealer of fabrikant van je computer om het systeem uit te schakelen, aangezien het hoogstwaarschijnlijk is dat dat het probleem veroorzaakt.

Problemen met het modem/netwerk

Ik probeer een spel op te zetten met een modem, maar mijn modem komt niet voor in de lijst met modems in het SETUP programma.

Als je modem niet in de lijst voorkomt, kun je een compatible modem proberen. Lukt dat niet, dan zul je contact moeten opnemen met de fabrikant van je modem om de initialisatie string te weten te komen waarmee je de Data Compression, Error Correction en Flow Control die je modem wellicht gebruikt af te kunnen zetten. Om Final DOOM van die nieuwe string gebruikt te kunnen laten maken, moet je het volgende doen. Edit het MODEM.CFG bestand in de Final DOOM directory, en vervang de eerste regel van dat bestand met de string die je van je modemfabrikant hebt ontvangen.

Ik krijg de foutmelding 'IPX NETWORK NOT DETECTED'

Op dit moment ondersteunt Final DOOM alleen netwerken die gebruik maken van het IPX protocol. Sla de handleiding van het netwerk er op na om te kijken of je netwerk wel volgens het IPX protocol werkt.

Waarom lukt het me niet Final DOOM als multiplayer spel draaiend te krijgen?

Als iemand anders Final DOOM in multiplayer mode heeft lopen, dan kan het zijn dat er een netwerk poort conflict optreedt. Verander de instelling in het SETUP programma zo, dat Final DOOM gebruik maakt van een andere poort. Raadpleeg de netwerkbeheerder voor een geldig poort adres.

Tijdens het opstarten, loopt Final DOOM vast bij 'looking for player ...'

Dit treedt op als je een aantal spelers invoert dat groter is dan het aantal spelers dat daadwerkelijk mee wil spelen. Als je bijvoorbeeld met drie personen speelt, maar je geeft

Final DOOM op vier spelers te verwachten, dan zal het programma wachten totdat de vierde speler het spel begint. Druk op ESC om het spel te verlaten en begin het spel opnieuw met het juiste aantal spelers.

Ik kreeg de melding 'CONSISTENCY FAILURE' terwijl Final DOOM draaide.

Als je deze foutmelding krijgt, is er iets opgetreden dat het multiplayer spel op een computer verschillend maakte van het spel op de andere systemen. Als dit voorkomt, moeten alle spelers Final DOOM verlaten en het spel opnieuw opstarten.

Ik kreeg de melding 'DIFFERENT VERSIONS OF Final DOOM CANNOT PLAY A NET GAME'

Om Final DOOM verder te verbeteren, maakt Id wanneer noodzakelijk updates van het spel. Je kunt geen multiplayer spel spelen met iemand die een andere versie van Final DOOM gebruikt.

TECHNISCHE ONDERSTEUNING

Als je de Gebruikershandleiding en deze handleiding bij de installatie doorgenomen hebt, maar je hebt nog steeds hulp nodig om Final DOOM te kunnen laten draaien, probeer dan het volgende:

Het README.TXT bestand

Probeer het README.TXT bestand te vinden in de Final DOOM for Windows 95 directory (Windows 95 versie) of in de Plutonia of TNT directories (DOS versie). Dit bestand bevat de meest recente up-to-date beschikbare informatie. Je moet echt dit bestand er op na slaan omdat het goed mogelijk is dat de antwoorden op je vragen er in staan. Volg de aanwijzingen onder 'Het README bestand bekijken' eerder in dit boekje om het README.TXT bestand in te zien.

Advies en hulp via e-mail en modem

De allerlaatste technische informatie is te vinden op de GT Interactive Software website: <http://www.gtinteractive.com>, waar je natuurlijk ook naar toe kunt gaan om over onze ontzettend gave Internet domeinen te surfen. Onder 'Support Section' kun je lijsten vinden van de meest gestelde vragen, tips voor het oplossen van problemen, forumdiscussies, en kun je toegang krijgen tot de directe hulp via e-mail. Mochten ze noodzakelijk zijn, dan kun je op onze site ook upgrade patches vinden.

BELANGRIJK: Voordat je je systeem of software setup verandert, wordt geadviseerd de handleidingen bij je systeem door te nemen om er zeker van te zijn dat je wijzigingen de bestaande informatie op of hardware van je systeem of netwerk niet in gevaar brengen. Het wijzigen van je systeem of je software setup kan onvoorspelbare problemen met zich meebrengen.

DOOM 1993 Id Software, Inc. Alle rechten voorbehouden. Final DOOM 1996 Id Software, Inc. Alle rechten voorbehouden. Gedistribueerd door GT Interactive Software Corp. DOOM, Final DOOM, en hun logos en overeenkomstige zijn handelsmerken van Id Software, Inc. Microsoft, Windows, en MS-DOS zijn geregistreerde handelsmerken van Microsoft Corporation. IBM is een geregistreerd handelsmerk van International Business Machines Corporation. Alle andere handelsmerken zijn eigendom van hun respectievelijke ondernemingen.

DUIVELUTIE

TNT: Evilution (Duivelutie)

Hoewel de gehele top van het UAC management en het gros van het personeel tot aan de schoonmakers dood was, overleefde de coöorporatie, nu onder streng overheidstoezicht. De UAC was nog steeds op zoek naar het geheim van materiële transgressie en vervolgde zijn experimenten onder veelomvattende, verder uitgebreide veiligheidsmaatregelen.

De UAC basis werd opgezet op één van de manen van Jupiter, in de hoop dat de vergrote afstand de veiligheid van de aarde zou verhogen, mocht er iets mis gaan. Op de basis werden mariniers gestationeerd die op alles bedacht waren.

De invasie

Spoedig nadat de UAC zijn eerste Poort geopend had, deden de handlangers van de Hel hun eerste aanval. Plotseling vloeiden er door de Poort techno-verschrikkingen met druipende scherpe punten en slag tanden. Vleesmachines zwaaiden wild hun gepantserde ledematen in het rond en beulden zich af uit bloeddorst, op zoek naar mals bloedend mensenvlees om te kunnen verscheuren. Maar op hun zoektocht vonden ze slechts de dood. Het korps mariniers van de Verenigde Ruimtestaten was op zo'n gebeurtenis voorbereid, en goot gesmolten dood in de meute van de hel. Nog meer demonen voegden zich samen, in de hoop dat ze de verdedigers met hun enorme aantallen konden overweldigen. Maar met grote aantallen hadden de mariniers geen probleem. Op strategische posities om de Poort heen gezeten konden de mariniers de monsters bij honderden tegelijk afslachten, met slechts kleine verliezen.

Zo plotseling als het allemaal begonnen was, kwam er een eind aan de invasie. De laatste vurige schedel kwam krijsend door de poort, werd geraakt door twintig simultaan afgevuurde gewerschoten en het werd weer stil in de sluis, afgezien dan van het geluid van druppelend bloed. De Hel had gefaald.

Het onderzoek ging door, schaamtelozer en minder zorgvuldig. Alle mariniers ontvingen de Zilveren Ster van de dankbare regering, en de UAC maakte een enorm bedrag over aan het Veteranenfonds. De defensieve posities werden versterkt, en de mariniers keken goed uit voor een volgende poging, alle aandacht gericht op de Poorten. Maar ze keken in de verkeerde richting.

De regen van monsters

De hel kende meer dan één truc. Maanden na het Poort-incident kwam het jaarlijkse bevoorradingschip aan, vroeger dan verwacht. Op de radar leek het schip veel groter dan normaal. En het kwam uit de verkeerde richting. Vreemd, maar niet onverklaarbaar. De nalatige radar-staf bracht rapport uit van de nadering van het schip, en personeel ging uit naar de landingsplaats om het schip te begroeten. Maar het landde nooit. In plaats daarvan bleef het boven de basis hangen, kilometers hoog in de lucht. De mannen en vrouwen keken er naar en zagen dat er iets verschrikkelijks mis was.

Het schip kon niet van de Aarde zijn gekomen. Het was gigantisch, kilometers lang, en gemaakt van botten, staal, vlees, dood en verderf. Het was een biomechanisch magische constructie uit de krochten van de hel, en was uit op wraak door de ruimte gekomen. Enorme concentrische deuren, zo groot als voetbalvelden, openden zich en afzichtelijke demonen stroomden er uit, stortten zich op de grond en bedekten de gehele basis met hun bonkende, pulserende lichamen. Opeens waren ze overal. De verdedigingswerken van de mariniers, opgezet om een aanval vanuit de Poort te voorkomen, waren waardeloos. De monsters stroomden door de riolen, de luchtkanalen, de gangen en woedden overal, zich verlustigend in het zaaien van verderf.

Opnieuw werden de overlevenden achtergelaten als gezombificeerde, hersendode misbaksels, die alleen nog kunnen doden, doden en doden.

Jij moet het doen

Maar één iemand ontsnapte aan de dood en zombificatie. De marinecommandant. Jij. Je was niet op de basis aanwezig toen de hemel zich opende en de verwoesting van de sterren stroomde. Je was mijlenver weg, genietend van een wandeling door het ruige, ongerepte landschap van de maan. Plotseling hoorde je een snotterend gegorgel achter je en draaide je je vliegenschvlug om om één van hen in het gezicht te kijken. Eén van die wezens die nog steeds in je nachtmerries rondspoken. Je reflexen waren niet verlamd door je ervaringen: je trok je pistool en schoot de vuile donder aan vanzige flarden.

Hardlopend terug naar de basis zag je alles en in een flits realiseerde je je wat er was gebeurd. Het duivelse schip zweefde nog steeds boven de geteisterde basis. Je jongens - de mannen die je had opgeleid om te vechten, te doden en te sterven zoals geen vechtend mens ooit te voren was opgeleid - waren dood. Toen dat gebeurde, was je er niet bij om met hen te

sterven.

Anders dan de samurai uit de oudheid, die er voor kozen om samen met hun mannen te sterven, trok jij je pistool. Jij ging moorden voor je mannen. En mocht je in je pogingen sneuvelen, nou ja, dood ging je toch wel eens. Te sterven aan de slagtanzen van demonen mag misschien de allerergste manier van sterven zijn, maar als ze het voor elkaar kregen je te pakken te krijgen, dan zou de Hel donders goed weten dat dat in een gevecht was geweest.

PLUTONIA

HET EXPERIMENT PLUTONIA

Na de catastrofale invasie van de Hel op aarde, ondernamen de Verenigde Staten stappen om een herhaling van zo'n invasie te voorkomen. De oude UAC corporatie werd heropgericht, met een compleet nieuw management (omdat de oude commissarissen en aandeelhouders allemaal dood waren, was dit niet zo'n probleem), en kreeg de opdracht om onderzoek te doen naar gereedschappen en technologieën om zo'n inval in het vervolg te voorkomen.

Hoewel er een eind aan de invasie was gekomen, en de overblijvende demonen langzamerhand werden opgeruimd door de zwabber teams, was het duidelijk dat de vermogens van de Hel sterk bleven. De Spider Mastermind en Baphomet leken niet meer bedreigend, maar wie wist wat er buiten nog wachtte? Wachten. Uitzijken. Voorbereiden.

De nieuwe UAC begon aan kwantumversnellers (QAD) te werken, met de bedoeling om interdimensionale Poorten op een afstand te kunnen sluiten om zo toekomstige invallen voor altijd te voorkomen. Het project begon onschuldig genoeg. Vanzelfsprekend moesten de wetenschappers, om de Poorten te kunnen sluiten, eerst de Poort-technologie opnieuw aanleren. Die bekwaamheid werd snel teruggewonnen. Misschien iets té snel.

De Terreur

Spoedig hadden de wezens van buitenaf hun onheilspellende aandacht gevestigd op de nieuwe experimenten. Op een dag ging er midden in het onderzoekscentrum een Poort open. Vreemde, rampzalige monsters stroomden naar binnen en gingen, belust op vernietiging, vreselijk tekeer. Maar de wetenschappers van de UAC verstonden hun vak goed.

De kwantumversneller volstond de vuurproef prima - de Poort waardoor de indringers binnenkwamen werd onmiddellijk gesloten en bleef permanent dicht zodra de versneller aangezet werd. Een cyberdemon, die net door de poort ging, werd in tweeën gesneden toen de Poort sloot. De Aarde zou vanaf nu gevrijwaard zijn van directe invallen vanuit de Hel. Tenminste zodra de technologie over de hele globe opgezet zou zijn.

De volgende dag gingen er zeven Poorten in een cirkelvorm verspreid over de gehele basis open en een monsterlijk legioen kwam verpletterend door de Poort. De kwantumversneller begon de Poorten meteen dicht te maken, en binnen het uur waren er zes gesloten. Maar het helse leger was nu te sterk, en te groot. De mariniers vochten als gekken, maar werden uiteindelijk neergehaald door de klauwen van de vijand. De wetenschappers, mariniers en bureaucraten werden allemaal afgeslacht of getransformeerd naar ondoode moordenaars.

De taak

De kwantumversneller en de prototypes ervan staan ergens diep in het verwoeste complex. Ze worden bewaakt door een duivelse Poortwachter, die ook de laatste Poort naar de Hel bemant. De regering, hoorndol vanwege het feit dat de kwantumversneller wel eens vernietigd of op de één of andere vreemde manier tegen ons gebruikt zou kunnen worden, heeft alle mariniers de opdracht gegeven naar de plek des onheils te gaan, waar ze zich ook mogen bevinden.

Je was met verlof op het strand, op slechts een paar minuten van het complex verwijderd, toen het bericht je ter ore kwam. Je maakte je klaar, graaide een pistool mee en scheurde in je pick-up truck naar het complex. Toen je daar aankwam flitsten er overal lichten, en hoorde je vanuit het binnenste luid gejam en gebrul. Overal lagen lijken verspreid. De Poortwachter was binnenin kennelijk ergens mee bezig - iets dat spoedig tot een nogal afgrijpselijke climax zou leiden.

Je bent ervan op de hoogte dat er binnen twee uur een hele divisie mariniers aan komt om de basis aan te vallen met volledig uitgeruste artillerie en ondersteuning vanuit de lucht. En je weet ook dat ze te laat zullen zijn. Veel te laat. De vliegtuigen zullen uit de lucht geplukt worden door zwevende verschrikkingen, de kanonnen worden gesmolten door diabolische raketten en vuurballen, en de soldaten zullen aan flarden geschoten worden als ze het gewapend schild van de UAC gebouwen bestormen. Binnen twee uur of zo, zullen de monsterlijkheden binnen hun gruwelijke taak hebben vervuld en zullen ze klaar zijn om opnieuw de wereld aan te pakken.

Het is aan jou. Je moet het complex binnengaan en de Poortwachter tegenhouden. In je eentje.

HET DOEL VAN HET SPEL.

Welkom bij FINAL DOOM, een bliksemsnel virtual reality adventure waarin jij de ruigste ruimte-rambo bent die ooit in het vacuum ademde. Je missie is je een weg te vechten door de helbezeten Aarde, in de hoop de Aarde te kunnen redden van de eeuwige jachtvelden in de Hel.

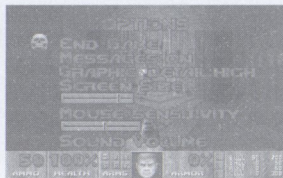
Het spelen van FINAL DOOM is makkelijk. Dit is geen omslachtig adventure spel, maar een actie-gerichte slachtempel. Het enige wat je nodig hebt om te overleven is gezond verstand en een killer instinct.

HET FINAL DOOM MENU GEBRUIKEN

Zodra je FINAL DOOM opstart, begint automatisch een demo te draaien. Druk op de spatiebalk om naar het menu te gaan. Gebruik de pijltjestoetsen, muis of een joystick om de schedelcursor naar boven en beneden te bewegen. Druk op enter, de linker muisknop of de vuurknop van een joystick wanneer de schedel naast een gewenste selectie staat om die optie actief te maken.

Als je in het spel zit, kun je het menu ten alle tijde oproepen door op de esc toets te drukken. Veel menu-opties kunnen ook direct worden geactiveerd door een functietoets te gebruiken en op die manier het menu te ontwijken. Druk op de esc toets om het menu te verlaten. Druk op de backspace toets om van een submenu terug te gaan naar het voorgaande menu.

NEW GAME (NIEUW SPEL)



Kies hiervoor als je direct in actie wil komen. FINAL DOOM vraagt je de moeilijkheidsgraad op te geven. In elke moeilijkheidsgraad verschilt de sterkte van de vijanden die je tegenkomt. Wees op je hoede voor de moeilijkheidsgraad Nightmare (nachtmerrie). Die is absoluut niet geschikt voor onervaren spelers.

LADEN EN BEWAREN VAN EEN SPEL (F2 EN F3)

Spelen kunnen op elk moment tijdens het spel worden bewaard of geladen. Beweeg de schedelcursor naar een lege plek (tenzij je het niet erg vindt dat er overheen wordt geschreven) en druk op de enter toets om een spel te bewaren. Deze optie is alleen beschikbaar op het moment dat je met een spel bezig bent. Kies simpelweg het gewenste spel in het Load Game menu om een spel te laden.

QUICKSAVE (SNEL OPSLAAN)

Door op functietoets F6 te drukken kun je een spel bewaren zonder de actie te onder-

breken. De eerste keer dat je in een spel QUICKSAVE gebruikt, verschijnt het standaard Save menu. Kies een plek uit. Vanaf dan kun je door op F6 te drukken het spel automatisch snel opslaan zonder dat je de lol van het schurkenmeppen hoeft te onderbreken. Door op F9 te drukken en te bevestigen kun je het laatste QUICKSAVE spel laden.

SPEL VERLATEN (F10)

Met Quit Game verlaat je FINAL DOOM en ga je terug naar de DOS omgeving.

EINDE SPEL (F7)

Hiermee beëindigt je het huidige spel zonder FINAL DOOM te verlaten en naar DOS te gaan of een nieuw spel te laden.

MELDINGEN (F8)

Elke keer dat je in FINAL DOOM een item oppakt, krijg je informatie over het ding dat je opgepakt hebt. Met deze optie kun je die FINAL DOOM informatiemeldingen aan (on) of af (off) zetten.

GRAFISCHE RESOLUTIE (F5)

De standaard instelling voor de resolutie van het scherm is HIGH (hoog). Als je een wat tragere computer of videokaart hebt en de actie is wat housterig, dan kun je hier LOW kiezen om de spelactie soepeler te laten verlopen.

SCHERMGROOTTE (+ en -)

Vlak onder deze optie zit een schuifbalk. Als deze optie is gekozen, kun je de pijltjes-toetsen gebruiken om het schuifje heen en weer te bewegen en zo de grootte van het venster in te stellen. Een kleinere schermgrootte verhoogt de soepelheid waarmee de animatie op tragere systemen verloopt.

GELUIDSSTERKTE (F4)

Deze optie kent ook een schuifbalk, waarmee je de geluidssterkte kunt instellen van 'off' (uit) tot maximum. Met deze schuifbalken verander je zowel de geluidssterkte van de muziek als die van de geluidseffecten.

GEVOELIGHEID VAN DE MUIS

Met deze optie kun je de gevoeligheid van de muis instellen. Vlak onder deze optie zit een schuifbalk. Als deze optie is geselecteerd, kun je de pijltjestoetsen gebruiken om het schuifje heen en weer te bewegen en zo de gevoeligheid van de muis instellen.

GAMMA CORRECTIE (F11)

Op sommige monitoren kan het zo zijn dat FINAL DOOM er wat donker uitziet. Druk op functietoets F11 om het beeld lichter te maken, in vijf stappen van oplopende helderheid.

TIP: Sla je spel op en sla het vaak op. Als je dood gaat, sta je immers weer aan het begin van het level met dat kleine pistooltje op zak. Slechte zaak, en helemaal als je het tot de wat heftigere levels hebt geschopt.

MELDINGEN

Vaak genoeg zul je jezelf over allerlei items zien hollen. FINAL DOOM vertelt je dan wat je oppakt door er op het scherm melding van te maken - tenzij messages op off (af) staat. Door op RETURN te drukken wordt de laatste boodschap zichtbaar.

ON-SCREEN INFORMATIE

FINAL DOOM brengt on-screen informatie die je nodig hebt om te overleven.



1 2 3 4 5 6 7



1. **HOOFD AMMO:** In grote dikke cijfers zie je hier het aantal schoten dat nog in het wapen zit dat je op dit moment gebruikt.



2. **GEZONDHEID:** Je begint op 100%, maar daarop zul je niet lang blijven hangen. Als je op 0% zit is het tijd om opnieuw te beginnen. Volgende keer een beetje beter je best doen!



3. **WAPENS:** Dit laat een lijstje cijfers zien van beschikbare wapens. Als een cijfer is uitgelicht, dan is het wapen toegankelijk door op dat cijfer te drukken. ('1' is altijd beschikbaar.)



4. **JOUW SMOELWERK:** Dit portret is er niet voor de show. Als je geraakt wordt, kijkt je gezicht in de richting waar de schade vandaan kwam, je op die manier vertellend in welke richting je terug moet schieten. Bovendien begin je er als een rauwe hamburger uit te zien als je klappen oploopt - zoals hiernaast aanschouwelijk is gemaakt.



5. **HARNAS:** Je hebt wat aan je harnas zolang als dat het uithoudt. Hou dit in de gaten, want als het met je harnas afgelopen is, zou datzelfde ook wel eens voor jou kunnen gelden.



6. **SLEUTELKAARTEN:** Hier zie je de sleutels die je in je bezit hebt. Er zijn drie kleuren sleutels: geel, rood en blauw.

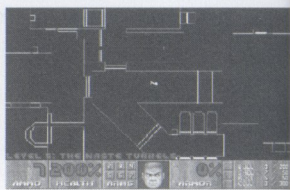
7. **MUNITIE:** Dit laat zien hoeveel je van elk type munitie bij je hebt en de maximale hoeveelheid die je bij je zou kunnen hebben - als je het had.

THE AUTOMAP (HET AUTOMAP SYSTEEM)

Om je weg te vinden in FINAL DOOM ben je uitgerust met een automap systeem. Door op de tab toets te drukken, vervang je je normale uitzicht door een zicht van bovenaf met alles erin wat je tot dan toe hebt gezien. De witte pijl stelt jou voor en wijst in de richting waarin je kijkt. Je kunt in- en uitzoomen door op de '+' of '-' toetsen te drukken. Druk op het cijfer '0' om heen en weer te gaan tussen ingezoomd en volledig zicht. Druk op de 'M' toets om je positie op de kaart te markeren. Hiermee zet je een nummer op je positie. Druk op de 'C' toets om alle nummers van de kaart te halen.

BEWEGEN IN HET AUTOMAP SYSTEEM

Door gebruik te maken van de pijltjestoetsen kun je jezelf bewegen terwijl je naar de automap kijkt. Dit is gevaarlijk, omdat je de vijand niet kan zien als je naar de automap zit te kijken. Zet de Follow (volg) mode aan om de automap te kunnen verschuiven zonder jezelf te bewegen. Door op de 'F' toets te drukken kun je de Follow mode aan (on) of uit (off) zetten.



DE ACTIE BESTUREN

De meeste van de speelcommando's in FINAL DOOM kun je met een simpele druk op een toets geven. Je kunt je toetsenbord, muis, joystick of combinaties daarvan gebruiken om te bewegen, items op te pakken, te schieten en deuren open te maken.

BEWEGEN

Je zult zien dat je in het begin een beetje tegen muren aan zit te lopen terwijl je ondertussen door duiveltjes in elkaar geramd wordt. Maar zodra je de controle over de beweging onder de knie hebt, gaat alles vanzelf.

LOPEN: Gebruik de 'pijlte omhoog' toets en de 'pijlte omlaag' toets om naar voren of naar achteren te lopen.

OMDRAAIEN: Met de 'pijlte naar links' toets en de 'pijlte naar rechts' toets kun je naar links en naar rechts draaien.

HOLLEN: Houd de rechter shift toets ingedrukt met een pijltjestoets om jezelf te versnellen in de richting van de pijltjestoets.

OPZIJSPRINGEN: Door de alt toets ingedrukt te houden met de pijlte naar links' toets en de 'pijlte naar rechts' toets, stap je snel opzij in plaats van naar links of rechts te draaien.

Woot: Springen is van groot belang om FINAL DOOM succesvol af te kunnen ronden. Hoewel er geen toets is om te kunnen springen, kun je van een richel afspringen door een aanloop te nemen. Hoe harder je aanloop, des te verder kom je neer.

TIP: Veel spelers vinden het handig om bij het lopen door nauwe passages de automap in ingezoomde mode te gebruiken. Hiermee is het immers mogelijk precies te zien waar je loopt.

JOYSTICK OF MUIS: Als je met een joystick speelt, gebruik dan knop 1 om te schieten en knop 2 om deuren open te maken en schakelaars aan te zetten. Gravis PC Gamepads hebben een derde en een vierde knop. Deze kunnen respectievelijk worden gebruikt als een knop om te hollen en opzij te kunnen springen. Als je met een muis speelt, gebruik dan knop 1 om te schieten en knop 2 om vooruit te lopen. Dubbel klik op knop 2 om deuren open te maken en schakelaars aan te zetten. Gebruik voor een muis met drie knoppen knop 3 om deuren te openen en te schakelen.

DINGEN OPPAKKEN

Loop gewoon over een item heen om het op te pakken. Je bent slim genoeg om te weten of je het nodig hebt of niet.

DEUREN, SCHAKELAARS EN LIFTEN GEBRUIKEN

Ga er pal voor staan en druk op de spatiebalk om de meeste deuren open te maken en schakelaars te bedienen. Als je met succes een schakelaar hebt omgezet, dan zal die op de een of andere manier veranderen (er gaat een lichtje aan of een hendeltje flipt om, enzovoorts.) Als een schakelaar na een aantal pogingen niet veranderd is, dan is die waarschijnlijk bedoeld voor een taak die op dat moment nog niet kan worden vervuld.

GESLOTEN DEUREN: Sommige deuren zijn voorzien van veiligheidssloten. Om die te openen heb je een veiligheidssleutelkaart met kleurcode nodig (geel, rood en blauw) of een schedelsleutel. Andere gesloten deuren worden bediend door een schakelaar op de muur in de buurt. In plaats van naar de deur toe te lopen, moet je de schakelaar bedienen.

VERBORGEN DEUREN: Sommige deuren zijn verborgen. Veel ervan kunnen worden geopend door een schakelaar te vinden. In enkele gevallen moet je gewoon richting de muur lopen en op de spatiebalk drukken. Als je een geheime deur hebt gevonden, zal die voor je opengaan. Er zijn dingen die een geheime deur verraden - een muur die naar beneden is verschoven, of een andere kleur, een knipperlicht op de muur, enzoverder.

LIFTEN: Er zijn platforms die omhoog of naar beneden gaan. Sommige zijn continu in werking terwijl anderen eerst in werking moeten worden gezet. Sommige merken je aanwezigheid op en gaan vanzelf naar beneden. Bij andere is er een schakelaar in de buurt. Die zonder schakelaar kunnen normaliter worden bediend door het platform op te lopen en op de spatiebalk te drukken.

TELEPORTERS: Teleporters kunnen worden herkend aan een duivels symbool op de grond. Loop over het symbool om een teleporteur te gebruiken.

EEN GEBIED AFRONDEN:

Aan het eind van elk gebied in FINAL DOOM is een uitgangshal. Ga de hal in en druk binnen op de schakelaar om het gebied te verlaten en door te gaan. Als je een gebied afrondt, rekent een Achievement Screen (Prestatiescherm) je de resultaten voor. Hidden regions located (aantal gevonden verborgen gebieden), ratio of kills (moordscore), percentage of treasure found (percentage van de schat gevonden), your completion time (tijd om het gebied te voltooien), en par completion time (gemiddelde tijd om het gebied te voltooien) worden alle weergegeven.

HET EEUWIGE LEVEN NA DE DOOD:

Als je dood gaat, begin je opnieuw aan het level met een pistool en een paar kogels. Er is geen limiet aan het aantal levens, je kunt zo vaak een level beginnen als je om zeep wordt geholpen. Je moet het hele level weer doorlopen en je begint vanaf het allereerste begin. Monsters die je eerder vermoord hebt, zijn net als jij weer terug.

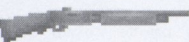
VUURKRACHT EN HOE ER MEE OM TE GAAN

WAPENS: Op het begin heb je alleen maar je pistool en je vuisten om je te beschermen. Als je over een nieuw wapen loopt, rust je jezelf er automatisch mee uit. In de loop van het spel moet je tussen verschillende vuurwapens kiezen. Met de cijfertoetsen kunnen specifieke wapens gekozen worden (je kunt het numerieke toetsenbord hiervoor niet gebruiken). De wapens zijn:



1 = Fist/Chainsaw (Vuist/Kettingzaag) 2 = Pistol (Pistool)

Noot: Als je over de kettingzaag loopt, wordt het je huidige wapen in plaats van je vuist.



3 = Shotguns/Combat Shotguns (Geweren/Slaggeweren) kunnen op korte afstand een flinke klap uitdelen en over een groter bereik een joviaal kletterende kogelregen afleveren. Slaggeweren hebben een dubbele, afgezaagde loop en zijn regelrechte moordknuppels. Deze blaffers zijn de absolute top in oorlogsvoering met kogelregens. Let even op: twee lopen betekenen niet alleen dat er meer vuurkracht wordt afgeleverd maar ook dat het meer tijd kost om te herladen. Door op de '3' toets te drukken kun je tussen gewoon geweer en slaggeweer schakelen.



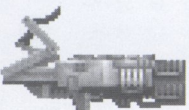
4 = Chainguns (Mitrailleurs) pompen zware vuurkracht in je tegenstander zodat die een heel grappig cha-cha-cha dansje maakt.



5 = Rocket Launcher (Raketwerper) vuren een explosieve raket af die meerdere schurken tegelijk binnenstebuiten kan keren.



6 = Plasma Rifles (Plasmabazooka's) schieten een reeks plasmawolken af waarmee je op energieke wijze een demon flink op zijn donder kunt geven!



7 = BFG 9000's zijn de stokpaardjes van het militaire arsenaal. Prima om een ruimte met een paar van die onwelkome gasten schoon te vegen. Probeer het zelf eens!

FIRING (VUREN): Richt een wapen op de vijand en druk op de ctrl toets om te vuren. Houd de ctrl toets ingedrukt om snel achter elkaar te vuren. Als je een slechterik raakt, zie je het bloed spatten. Ook als het monster boven of onder je is hoeft je je geen zorgen te maken. Zolang je een monster kan zien, kun je erop schieten.

AMMO: Verschillende wapens gebruiken andere soorten munitie. Als je over munitie heen loopt, laadt FINAL DOOM automatisch het juiste wapen.

Beetje munitie	Veel munitie		Wapen
Clip	Doos munitie		Pistool, Mitrailleur
Patronen	Kist patronen		Geweer
Raket	Krat raketten		Raketwerper
Kern	Kernmassa		Plasmabazooka, BFG 9000

Er zit een maximum aan de hoeveelheid munitie die je bij je kunt hebben. Dit staat in de lijst aan de rechterkant van de statusbalk. Als je een wapen vindt dat al in je bezit is, loop er dan niet zomaar voorbij! Wanneer je het oppakt krijg je er ook munitie bij.

COMMANDO'S EN SHORTCUTS

Pause toets = Pause	Esc toets = Menu	Tab = aan/uit
F1 = Help	F2 = Opslaan	F3 = Laden
F4 = Geluidssterkte	F5 = Grafische resolutie	F6 = Snel opslaan
F7 = Einde spel	F8 = Meldingen aan/afzetten	F9 = Snel bewaren
F10 = Spel verlaten	F11 = Gamma correctie	
- = Zicht verkleinen		
+ = Zicht vergroten		

COMMANDO'S DIE ALLEEN IN HET AUTOMAP SYSTEEM GEBRUIKT WORDEN:

F = Volg mode (aan/uit)	- = Uitzoomen
+ = Inzoomen	
M = Plaats markeren	
O = Hele kaart / Zoomen	C = Markeringen opheffen

WAPENSSELECTIE

1 = Vuist/Kettingzaag	2 = Pistool	3 = Geweer/Slaggeweer
4 = Mitrailleur	5 = Raketwerper	
6 = Plasmabazooka	7 = BFG 9000	

BEWEGINGSTOETSEN

Naar voren	Pijltje omhoog, Muisknop 2
Naar achter	Pijltje omlaag
Linksom draaien	Pijltje naar links
Rechtsom draaien	Pijltje naar rechts
Naar voren hollen	Shift + Pijltje omhoog
Naar achter hollen	Shift + Pijltje omlaag
Snel linksom draaien	Shift + Pijltje naar links
Snel rechtsom draaien	Shift + Pijltje naar rechts
Naar links springen	Alt + Pijltje naar links
Naar rechts springen	Alt + Pijltje naar rechts

WAPEN AFVUREN

Ctrl toets
Muisknop 1

Joystick knop 1

DEUR OPENEN / SCHAKELAARS OMZETTEN

Spatiebalk

Dubbelklik op muisknop 2

Joystick knop 2

Dubbelklik op muisknop 3

TIP: Gebruik als je lekker in het spel zit het toetsenbord en de muis tegelijkertijd. Met de muis kun je je wapen nauwkeurig richten (soepel naar rechts en links draaien) en met het toetsenbord kun je de vele handige functies in het spel bedienen.

GEVAARLIJKE FINAL DOOM OMGEVINGEN

Sommige gedeelten van de FINAL DOOM omgeving kunnen gevaarlijker zijn dan de monsters die je tegenkomt. Gebieden met ontploffende vaten, radioactief afval, of verpletterende plafonds kun je maar beter behoedzaam benaderen.

ONTPLOFFENDE VATEN: Overal op de basis slingeren vaten rond met brandstof, giftig afval of een ander onstabiel goedje. Als je schoten één van die vaten raken, is het knallen geblazen! Soms zijn er een paar (pistool) kogels voor nodig om een vat af te laten gaan, maar één knaller van een van de andere wapens doet het hem gewoonlijk wel.



SLIJM EN ANDER RADIOACTIEF AFVAL: In veel gebieden in FINAL DOOM liggen plassen gevaarlijke vloeistof die je schade berokkenen als je erdoor heen loopt. Er zijn verschillende soorten afval, elk een oplopende hoeveelheid schade aanrichtend. Als het er vloeibaar uit ziet, kijk dan maar uit!

VERPLETTERENDE PLAFONDS: Sommige plafonds in FINAL DOOM kunnen je zo raken dat je wel bloed kan janken. Vaak kun je het plafond zien bewegen voordat je er onderdoor gaat, maar niet altijd. Wees op je hoede en vergeet niet het spel op te slaan!

TIP: Vaten zijn vaak de wapens met de grootste vernietigende kracht binnen je arsenaal en delen een allesopblazende dreun uit aan alle vagevuriane voorbijgangers. Wacht totdat er een paar gemenerds vlak bij een vat staan, vuur los op het vat en daar gaan ze dan: boem!

GEZONDHEID EN HARNAS

FINAL DOOM kan zelfs voor een taaie rakker als jou een dodelijke plaats zijn. Telkens als je verwondingen oploopt flitst het scherm rood op en neemt je gezondheid af. Hou je gezondheid in de gaten of je eindigt met de pootjes in de lucht.

GENEZEN: Als je gewond bent, wil je je gezondheid zo snel mogelijk weer terug. Gelukkig slingeren er overal op de basis Medikits en Stimpacks rond. Pak ze wanneer mogelijk op.

Stimpacks geven een snelle injectie van booster enzymen waarmee je je als herboren voelt - tenminste, tot op zekere hoogte.



Medikits zijn nog beter en bevatten bovendien bandages, tegengiften en andere medische benodigdheden die je een stuk gezonder kunnen maken.



HARNAS: Je kunt twee soorten harnassen tegenkomen. Beide beperken de schade die je wordt aangedaan. Helaas worden ze bij gebruik beide minder en worden ze uiteindelijk vernietigd door vijandelijke aanvallen, jou achterlatend met de behoefte aan een vervangend harnas.

Het **zekerheidsharnas** is een lichtgewicht kevlar kogelvrij vest, ideaal voor rellenbestrijding.



Het **strijdharnas** is een heavy-duty kogelvrij jack gemaakt van een titanium-achtig materiaal - handig voor bescherming tegen echt heftig vuurwerk, zoals je dat mag verwachten ...

Als je een harnas aanhebt, kun je alleen een harnas oppakken als dat meer bescherming biedt dan die je draagt.

POWER-UPS

Er zijn nog meer uitdagende electrosnuffjes in FINAL DOOM te vinden. De meeste daarvan zijn aardig verdomd handig, dus pak ze wanneer je kan. Deze speciale items werken ofwel het hele level, ofwel gedurende een bepaalde tijd, of bieden slechts een kortstondig voordeel. Een aantal van hen beïnvloeden het scherm zodat je weet of ze actief zijn. Als je bijvoorbeeld een stralingspak oppakt, wordt het scherm groen. Als het pak slechter wordt, gaat het scherm flitsen. Dit is een hint om direct uit de radioactieve troep te gaan!



Stralingspakken bieden bescherming tegen radioactiviteit, hitte en andere energievormen met lage intensiteit. De pakken maken het mogelijk door het radioactieve slijk te waden zonder schade op te lopen. Zolang het pak het uithoudt, heeft het scherm een groene tint.

Duur: beperkte tijd



Wildemanspakketten genezen je, en geven een super-adrenaline kick die je spierkracht enorm versterkt. Omdat je normaal een tamelijk stevige vent bent, stelt deze vergrote sterkte je in staat normale sukkels ledemaat voor ledemaat uit elkaar te trekken, en kun je zelfs deze duivels zonder veel moeite uit elkaar laten spatten. Je moet echter wel je vuist-aanval gebruiken om je voordeel uit het wildemanspakket te halen. Als je wildeman wordt, flitst je scherm even rood op.

Duur: een level



Rugzakken vergroten de hoeveelheid munitie die je mee kunt dragen. Daarbovenop ontvang je telkens als je een rugzak vindt, extra munitie.



Nachtkijkers stellen je in staat om zelfs in het pikkedonker goed te kunnen zien.

Duur: beperkte tijd



Computerkaarten komen altijd goed van pas, ze werken je Automap bij met een kaart van het gehele gebied, inclusief alle geheime of verborgen gebieden. Gebieden die je nog niet in kaart hebt gebracht zijn in grijs weergegeven.

Duur: een level

ARTEFAKTEN

Er slingert een aantal artefakten uit de andere dimensie rond die je ook goed van pas kunnen komen.



Gezondheidsdranken geven je gezondheid een kleine opkikker - tot zelfs voorbij de 100%!



Het **spiritueel harnas** geeft een extra beetje bescherming bovenop en onder je gebruikelijke harnas.



Zielesferen zijn objecten die je maar zelden tegenkomt en die je gezondheid flink kunnen oppeppen. Als je één van die dingen dicht benadert, voel je je gezonder dan ooit!



Megasferen combineren de kracht van het strijdharnas met de voordelen van een zielesfeer.



Waasartefakten zijn vreemde invloedssferen die het voor anderen moeilijk maken je te ontdekken. De vijand kan je nog altijd zien, maar de meeste aanvallen zijn nogal onnauwkeurig. Duur: beperkte tijd



Onschendbaarheidsartefakten leveren je immuniteit voor alle schade. Tamelijk heftig, totdat het effect afslijft. Als je onschendbaar bent, is het scherm wit - je straf omdat je zo ruig te keer bent gegaan. Duur: beperkte tijd

TIP: Zaai verdeeldheid tussen de demonen door ze zo tegen elkaar op te zetten dat ze op elkaar gaan schieten. Als een slechterik geraakt wordt door een andere demoon, zal hij zijn woede koelen op de sukkel die zo beklagenswaardig mikte. Mocht dit gebeuren, laat ze dan op elkaar in hakken - het is altijd het beste om de schurken het vuile werk voor je te laten opknappen. (Dit werkt niet met projectielen die tussen demonen van dezelfde vorm worden afgeschoten.)

DE VIJAND

Vanaf het eerste moment dat je door de deur gaat tot het laatste schot in een spel ben je bezig tegen een meute slechterikken te vechten. Sommige zijn gewone jongens met een gemene inborst, anderen komen rechtsstreeks uit de hel. Sommige monsters die je tegen kunt komen staan hieronder niet afgebeeld. Zeg niet dat je niet gewaarschuwd bent.



Ex-mensen: Geen week geleden had je waarschijnlijk nog met zo'n jongen stoere verhalen uitgewisseld. Nu is het tijd om wat lood uit te wisselen.



Ex-menselijke sergeanten: Net als hierboven, maar veel gemener en taaier. Als je niet uit je doppen kijkt, voorzien deze wandelende geweren je van een paar extra lichaamsholten!



Ex-commando's: Jemig, alsof geweerzombies al niet genoeg waren? Als je één van deze klootzakken om zeep helpt, heb je in ieder geval een heftig machinegeweer erbij.



Kabouter: En jij maar denken dat een kabouter een schattig klein ventje met een hooivork was. Waar komen deze bruine schoffen dan vandaan? Ze smijten vuurballen door je keel, en gaan pas na verscheidene kogels dood. Tijd om een beter wapen te vinden dan dat pistool als je meer dan één van deze ellendelingen tegenkomt.



Demonen: Soortement geschoren gorilla, maar dan met hoorntjes, een dikke kop, heel veel tanden, en moeilijker dood te krijgen. Niet te dichtbij komen, anders trekken ze zo je rotkop eraf.



Schimmen: Mooi. Net waar je op zat te wachten. Een (bijna) onzichtbaar monster.



Gedoemde zielen: Dom. Taaai. Vliegt. In de fik. Genoeg gezegd.



Cacodemonen: Ze zweven in de lucht, boeren bolbliksems, en brallen met een enorme grote muil. Je bent zo geroosterd als je te dicht bij deze monsterlijkheden komt.



Helleridder: Zo hard als een vuilniswagen en bijna net zo groot zijn deze Goliaths de slechtste zaak op twee benen sinds de Tyrannosaurus Rex.



Hellebaronnen: De Helleridder was slecht nieuws, maar dit is z'n grote broer. Deze knokkers lijken in veel opzichten op Helleridders, maar ze zien er een beetje anders uit en zijn twee keer zo moeilijk af te maken.



Arachnotron: Misschien was cybernetica achteraf gezien toch niet zo'n goed idee. Kijk eens wat de demonen ermee hebben gedaan. Het lijkt nu op de een of andere manier een beetje oneerlijk dat jij niet de enige in de Hel bent met een plasmabazooka.



Elementaire Pijn: Wat een naam. Wat een figuur. Hem af te maken is ongeveer net zo lastig als hem te laten leven.



Herverschijning: Als een demon dood gaat, pakken ze hem kennelijk op, stoffen hem af, lappen hem op met wat gevechtsspullen en sturen hem weer terug de strijd in. Geen rust voor hen met een onzuiver geweten. Je zou willen dat je projectielen deden wat die van hem kunnen doen.



Mancubus: Het enige goede wat je over die dikke kunt zeggen is dat hij een lekker groot doel vormt. Goede zaak, want je moet hem nogal vaak raken voordat je hem lek hebt. Het lijkt alsof hij enorme haast heeft, zo snel pompt hij vuurbollen uit zijn donder



Aartsschurk: Eén van de slechtsten van de allerslechtsten. Je kunt niet genoeg rot-tige dingen over hem zeggen. Hij is snel, lastig af te maken, gooit met betoveringen en kan dode monsters uit de dood doen herrijzen! Ze zijn in ieder geval zeldzaam, deze kloothommels.



Het Meesterbrein van de spinnen: Je had kunnen weten dat de arachnotron wel ergens vandaan moesten komen. Hallo vader, uhm moeder! Ze heeft geen plasmabazooka - wees de hemel maar dankbaar voor die kleine dingen. In plaats daarvan heeft ze een super-mitrailleur. Goed klote.



De Cyberdemon: Een wolkenkrabber die rare bokkesprongen kan maken. Genoeg gezegd.

Noot: De bovenstaande illustraties zijn niet op schaal weergegeven.

MULTIPLAYER INSTRUCTIES

Veel FINAL DOOM regels veranderen voor het multiplayer spel. Lees de volgende informatie goed door voordat je FINAL DOOM in de multiplayer mode gaat spelen.

MENU's: Als je het Options (opties) menu of submenu's oproept, GAAT HET SPEL DOOR zodat andere spelers met de actie door kunnen gaan. Het beste kun je een veilige plek opzoeken voordat je schermgrootte's of geluidsterkten gaat veranderen.

UMPAUSE: Een speler kan het spel op pauze zetten door op PAUSE te drukken, maar elke andere speler kan het spel weer laten doorgaan door nog eens op de PAUSE toets te drukken. Wees er zeker van dat je medespelers ermee akkoord gaan voordat je een adempauze inlast.

SAVE: Als je een multiplayer spel opslaat, slaat FINAL DOOM het spel op op elke computer in de plek die je selecteert, daarbij wat daar ook stond overschrijvend. Voordat je een spel opslaat, moeten de spelers dus overeenstemming hebben over de plek die daarvoor wordt gebruikt.

LOAD: Tijdens het spelen van een multiplayer spel kun je geen eerder bewaard spel laden. Om een spel te kunnen laden, moet iedereen het huidige spel verlaten en het spel herstarten vanaf het eerder bewaarde spel. Om een spel te starten vanaf een bewaard spel kun je ofwel het selecteren uit het SETUP programma of de bestandsnaam ervan als parameter opgeven in de opdrachtregel.

WAPENS: Als een speler over een wapen loopt, pakt hij het op, maar blijft het wapen voor

de andere spelers op die plek zodat zij het kunnen oppakken. Noot: Geweren die ex-menselijke sergeanten hebben laten vallen worden uit het spel gehaald zodra ze zijn opgepakt.

DOOD: Als je dood gaat en je begint opnieuw in hetzelfde level dan verschijnen eerder opgepakte items en vernietigde monsters NIET opnieuw. Hoewel jij gesneuveld bent, hebben andere spelers het overleefd. We wilden hun prima vernietigingswerk niet ongedaan maken door elk monster in het gebied opnieuw leven in te blazen. Dit betekent ook, dat uiteindelijk de monsters en munities in het level opraken. Dit kun je voorkomen door voor de moeilijkheidsgraad Nachtmerrrie te kiezen. Monsters keren dan na enige tijd weer terug nadat ze zijn omgelegd. Je kunt ook '_respawn' als parameter opgeven in de opdrachtregel om FINAL DOOM de vernietigde monsters te laten doen herleven in welke moeilijkheidsgraad dan ook. Sla het README bestand er op na voor meer details omtrent parameters in de opdrachtregels.

TELEPORTERS: Als een speler een teleporter inloopt, wordt alles wat zich bevindt op de doel-teleporter vernietigd. Dit wordt telebreken genoemd. Voor deze vernederende doodsoorzaak moet je je het meest schamen, op doodgeslagen worden door de vuist van je tegenstander na. Je kunt dit voorkomen door zo snel mogelijk van de teleporter af te stappen.

UNIFORM KLEUREN: In spelen over een netwerk heeft het uniform van elke speler een andere kleur. Jouw kleur is de kleur op de achtergrond van je gezicht op de statusbalk. De kleuren zijn BRUIN, INDIGO (zwart), GROEN en ROOD.

CHAT MODE: In de multiplayer mode kun je met de 'chat mode' met andere spelers communiceren. Druk op de letter 'M' om de chat mode in te gaan en een boodschap aan alle spelers te zenden. Er verschijnt een cursor in de linker bovenhoek van het scherm. Tik je boodschap in en druk op de enter toets hem te verzenden. Om een boodschap naar één bepaalde speler te versturen druk in plaats van op 'T', op de eerste letter van de kleur van die speler. (B)ruin, (I)ndigo, (G)roen en (R)ood.

CHAT MACRO'S: In een multiplayer spel kun je je eigen voor-gedefiniëerde macro's (zoals vastgelegd in het SETUP programma onder de menu optie 'Run Network/Modem/Serial Game') verzenden door de chat mode in te gaan (zoals hiervoor beschreven), dan de alt toets ingedrukt te houden en de cijfertoeets in te drukken die overeenkomt met de macro die je wilt verzenden. Bijvoorbeeld: voor macro nummer 2 'Slikken én stikken!', ga je de chat mode in door 'T' in te drukken, en hou dan de alt toets ingedrukt en druk op 2.

BEW LEVEL VERLATEN: Als een speler een level verlaat, gaan alle spelers gelijk met hem mee, onafhankelijk van hun positie of hun status.

COOPERATIVE OF DEATHMATCH MODE

Er zijn twee manieren om een multiplayer spel te spelen: Cooperative en Deathmatch. In de Cooperative mode werken de spelers samen. In de Deathmatch mode is je opdracht te schieten op alles wat beweegt, ook op je spelmaten. In de SETUP applicatie kun je kiezen in welke mode je wilt spelen. De verschillen tussen Cooperative en Deathmatch mode zijn als volgt:

WAAR JE BEGINT: In de Cooperative mode begint elke speler in hetzelfde gebied. In de Deathmatch mode beginnen de spelers in totaal verschillende gebieden, en als je je spelmaat wil zien, moet je hem zien op te sporen. Om de jacht wat interessanter te maken, begin je elke keer als je doodgaat opnieuw in één van de verschillende willekeurige lokaties.

SLEUTELS: In de Deathmatch mode beginnen de spelers op elke lokatie met de benodigde sleutels om alle gesloten deuren in dat gebied te kunnen openen.

STATUSBALK: In de Deathmatch mode is het ARMS (WAPENS) gedeelte vervangen door FRAG (NEERGEHAALD) en wordt het aantal malen dat je je tegenstanders hebt neergehaald weergegeven.

AUTOMAP: In de Cooperative mode werkt het automap systeem hetzelfde als in de mode voor een enkele speler. Elke speler wordt door een anders gekleurde pijl weergegeven. In de Deathmatch mode krijg je niet het genoegen je tegenspelers op de kaart te zien. Net als de monsters zouden je vrienden net om het hoekje kunnen zitten, en zul je het pas weten als je ze in het vizier hebt.

SPION MODE: Als je in de Cooperative mode speelt, kun je door op F12 te drukken door het zicht van de andere spelers schakelen. Druk op een willekeurige toets om naar je eigen

zicht terug te gaan. Je blijft nog steeds je eigen statusbalk onder aan het scherm zien, en als je zicht rood oplicht van de pijn, dan ben JIJ het, niet één van je speelmaten, die geraakt wordt.

PAUZESCHERMEN: In zowel de Cooperative als de Deathmatch mode rekt een pauzescherm je prestaties voor. In de Cooperative mode laten de pauzeschermen de prestaties van alle spelers in het spel zien. In de Deathmatch mode geeft het pauzescherm een dodentelling voor iedereen, daarbij vermeldend wie er door wie vermoord is.

DEATHMATCH MODE SPELOPMERKINGEN

De regels voor het voltooien of het winnen van een Deathmatch spel zijn met opzet algemeen gehouden. Elke speler kan een gebied verlaten en alle andere spelers dwingen mee naar het volgende gebied te gaan. Er is ook geen limiet aan het aantal benodigde moorden om een speler tot winnaar uit te roepen. We hebben besloten dit aan jou over te laten.

ID SOFTWARE BESTAAT UIT

DE ZAKEN

Jay Wilbur

SOFTWARE ONTWIKKELAARS

John Carmack

John Romero

Dave Taylor

ARTIESTEN

Adrian Carmack

Kevin Cloud

ONTWERPER

Sandy Petersen

ONTWERP EN TECHNISCHE ONDERSTEUNING

Shawn Green

American McGee

ZAKELIJKE BEGELEIDING

Donna Jackson

MET DANK AAN:

Muziek en geluidseffecten: Robert Prince

Modelontwikkeling: Gregor Punchatz

Geluidsdriver: Paul Radek

en aan GT Interactive Software

FINAL DOOM Windows 95 y MS-DOS

Guía de instalación

Bienvenidos a Final DOOM. Esta guía contiene información sobre varios temas: cómo instalar el juego, el nuevo Launcher de Windows 95, cómo empezar una partida para varios jugadores, resolución de problemas y apoyo técnico. Además, encontrarás información sobre los cambios más recientes de Final DOOM, en el archivo README.TXT. Si quieres consultar el archivo README.TXT, consulta el apartado "Cómo ver el archivo README" de esta guía.

LA INSTALACIÓN

Tu CD de Final DOOM contiene dos versiones del juego: una versión para DOS, y otra para Windows 95 con el nuevo Launcher de Windows 95 para DOOM. Cada versión tiene unos requisitos mínimos para el sistema y diferentes instrucciones de instalación. Consulta la información que viene a continuación para ver las instrucciones correctas para tu sistema.

Cada versión contiene dos juegos completos e independientes: Plutonia y TNT. En la versión para DOS, puedes instalar manualmente en tu sistema uno de los juegos, o los dos. En la versión para Windows 95, los dos juegos quedan instalados durante el proceso de instalación, y desde el Launcher puedes elegir a cuál quieres jugar (más adelante podrás ver información detallada sobre el Launcher).

Requisitos mínimos del sistema para MS-DOS:

- Microprocesador 386 DX a 33 Mhz con 4Mb RAM como mínimo, versión Dos 5.0 o superior.
- Unidad de CD-ROM. Se aconseja doble velocidad como mínimo.
- 20Mb de espacio en el disco duro para cada juego, 40Mb para los dos.
- Tarjeta de gráficos VGA.
- Tarjeta de sonido (acepta las tarjetas de sonido más habituales).

Requisitos mínimos del sistema para Windows 95

- Microprocesador 486 a 66Mhz con 8Mb RAM como mínimo, con Windows 95.
- Unidad de CD-ROM. Se aconseja doble velocidad como mínimo.
- 40Mb de espacio en el disco duro.
- Tarjeta de gráficos VGA.
- Tarjeta de sonido (acepta las tarjetas de sonido más habituales).

Opcional:

- Joystick o ratón.
- Un módem con un ajuste de 9600 baudios como mínimo.
- Una red para cuatro jugadores como máximo, con protocolo TCP/IP o SPX/IPX.

Todos estos dispositivos deben estar instalados de tal forma que funcionen correctamente con DOS o con Windows 95 de Microsoft. Si, pongamos por caso, tienes problemas con el sonido, debes modificar la configuración básica de tu tarjeta de sonido para DOS/Windows (desde el panel de control).

Cómo ver el archivo README

Tras instalar Final DOOM en tu sistema, debes consultar el archivo README.TXT para ver si el manual o esta guía han sufrido alteraciones de última hora. Para ver el archivo README.TXT:

En DOS:

Como al instalar el juego en DOS se crean dos directorios separados (Plutonia y TNT), debes comprobar el archivo README de cada uno de ellos. Para verlos, sigue los siguiente pasos:

1. Tras el indicativo C:\, teclea CD\PLUTONIA o CD\TNT y luego pulsa INTRO

2. Teclea MORE README.TXT INTRO

En Windows 95:

El archivo Léame para Windows 95 se encuentra en el CD-ROM. Para leerlo, tienes que seguir los siguientes pasos:

Comprueba que el CD de Final Doom está en la unidad de CD-ROM.

1. Pulsa en el botón de Inicio
2. Escoge Programas.
3. Escoge el explorador de Windows.
4. Pulsa dos veces en el icono del CD-ROM dentro de la ventana del explorador.
5. Pulsa dos veces en el icono del archivo Léame.TXT situado en el lado derecho de la ventana.

Cuando hayas acabado de leer el archivo, pulsa en el recuadro de cerrar para salir, o escoge Salir en el menú del Archivo.

La instalación desde DOS

Si estás ejecutando Windows 3.1, primero tienes que salir de DOS. Para ello, pulsa en Archivo, situado en la esquina superior izquierda de la ventana de Administrador de programas, luego escoge Salir de Windows y pulsa en Aceptar. Cada vez que juegas, tienes que salir de Windows y pasar al directorio apropiado de Final DOOM (tecleando CD\PLUTONIA o CD\TNT y luego pulsando INTRO).

1. Coloca el CD en tu unidad de CD-ROM (normalmente unidad D:).
2. Cambia a la unidad de tu CD-ROM, tecleando la letra correspondiente (normalmente D:) y pulsa INTRO.
3. Pasa a uno de los directorios de Final DOOM (PLUTONIA o TNT) tecleando CD\PLUTONIA o CD\TNT y pulsa INTRO.
4. Teclea INSTALL y pulsa INTRO para que comience a funcionar el programa de instalación.
5. Sigue las indicaciones de la pantalla.

Recuerda que tendrás que realizar dos procesos de instalación para instalar los dos juegos. Puedes instalar los dos al mismo tiempo, o puedes instalar uno primero y el otro después. No te olvides de que cada juego necesita unos 20Mb de espacio en el disco duro, de modo que si éste se encuentra muy solicitado, debes ir pensando en instalar los dos juegos por turnos.

En cuanto Final DOOM esté instalado, el programa de configuración (Setup) comenzará a funcionar automáticamente. Utiliza este programa para configurar el juego acorde con tu sistema. Si no estás seguro de qué seleccionar, consulta el manual de tu ordenador o el de la tarjeta de sonido, o acepta sin más los ajustes por defecto pulsando INTRO. Si sabes que tienes altavoces y una tarjeta de sonido, pero no estás seguro de cuál se trata, prueba SoundBlaster tanto para la música como para los efectos de sonido, ya que ésta es la más corriente.

Tras haber configurado Final Doom para que funcione en tu sistema, escoge en el menú principal del programa de configuración el comando para guardar los parámetros y lanzar Plutonia (o TNT). Luego pulsa INTRO. Una vez hecho esto, estarás listo para empezar a jugar. Consulta el apartado de "Cómo jugar a Final DOOM" del manual del juego para ver más información.

Cómo ejecutar el juego en DOS:
Tras el indicativo C:\, teclea

1. CD\PLUTONIA (o CD\TNT) y pulsa INTRO. Al hacerlo, pasarás al directorio apropiado.
2. Luego teclea DOOM2 y pulsa INTRO.

Ahora ya estás listo para jugar. Consulta en el manual del juego, el apartado "Cómo jugar a Final DOOM" para ver una explicación de cómo empezar una partida y de cómo usar las funciones de los menús.

La instalación desde Windows 95:

Cuando se juega a Final DOOM en Windows 95, se puede utilizar la reproducción automática de CDs. Una vez que Windows 95 esté ya funcionando, coloca el disco en tu unidad de CD-ROM. El programa de reproducción automática comenzará a funcionar automáticamente. Pulsa en Instalar y sigue las instrucciones de la pantalla.

Nota: si el programa de reproducción automática no comienza a funcionar directamente, puedes hacer la instalación manualmente. Pulsa en el menú de Inicio, escoge el Panel de control, escoge Agregar/Quitar programas y pulsa en Instalar. Windows 95 buscará el programa de instalación de Final Doom en tu unidad de CD-ROM. Cuando lo haya encontrado, pulsa en Finalizar, de modo que pueda empezar la instalación. Sigue las instrucciones que aparezcan en la pantalla.

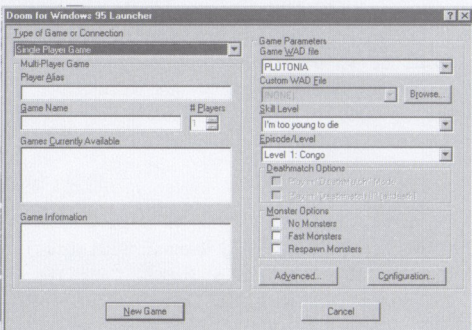
Cómo ejecutar el juego en Windows 95:

Una vez que hayas instalado Final DOOM, puedes ejecutarlo de la forma siguiente:

1. Pulsa en Inicio
2. Selecciona Programas
3. Selecciona la carpeta de Final DOOM para Windows 95
4. Pulsa en DOOM95.

Al hacer esto aparece el Launcher de Final DOOM, desde donde puedes escoger las opciones y los parámetros del juego. La pantalla principal del Launcher te permite seleccionar las opciones y los parámetros básicos, mientras que los botones de "Advanced" (opciones avanzadas) y "Configuration" (configuración) te dan acceso a otras opciones más especializadas, que se describen a continuación. A excepción de unas cuantas opciones disponibles durante el juego, sólo puedes hacer cambios en el Launcher antes de comenzar una partida. Si ya estás en una partida, tendrás que abandonar y reiniciar el Launcher para hacer nuevas selecciones.

El Launcher



Type of Game or Connection (Tipo de partida y de conexión)

Puedes elegir entre jugar tú solo (Single Player), o con otras personas en distintas modalidades: módem con DOS (DOS DOOM over Modem), conexión IPX para DOS o para un MAC (IPX Connection for DOS or MAC DOOM), conexión por módem para juego directo entre dos jugadores (Modem Connection For DirectPlay), conexión sin módem por cable (Null Modem cable connection), conexión WinSock IPX para juego directo normalmente Novell (WinSock IPX Connection For DirectPlay), o conexión WinSock

TCP para juego directo, en Internet o en red local LAN (WinSock TCP Connection For DirectPlay). Consulta el apartado de "Cómo empezar una partida para varios jugadores" que aparece más adelante, para ver más información sobre estas opciones.

Player Alias (Alias del jugador)

Aquí puedes ponerte un nombre para el tiempo que dure la partida para varios jugadores. No te cortes. Pasa de nombres como "El Ñoño", porque de seguro no van a amedrentar a tus adversarios. Prueba con apodos del tipo "El terror del espacio", "Destripamarcianos" o cualquier cosa por el estilo.

Game Name (Nombre de la partida)

Le puedes poner el nombre que quieras a la partida para varios jugadores (si eres el que ha comenzando el "fregao"). Si en el grupo hay uno que es un auténtico fiera, puedes bautizar la partida en su honor, algo así como: "Todos a por Juan".

Games Currently Available (Partidas disponibles en cada momento)

Haz que aparezca una lista de partidas que estén pendientes de que se incorporen los participantes (pon que puedes jugar partidas para varios jugadores a la hora de la comida o después del trabajo).

Game Information (Información de la partida)

Aquí puedes ver los parámetros de la partida que has seleccionado, cosas del tipo Deathmatch II (Duelo II), No monsters (Sin monstruos) y demás.

Game WAD File (Archivo WAD del juego)

Te dice qué archivo WAD estás usando. En él están los archivos con toda la información para los niveles de DOOM. Final DOOM contiene dos juegos completos, PLUTONIA y TNT. Puedes escoger a cuál quieres jugar seleccionando el archivo WAD correspondiente.

Custom WAD File (Archivo personalizado WAD)

Puedes obtener distintos escenarios ya personalizados utilizando diferentes medios, o puedes crearlos a tu gusto. Los archivos de personalización WAD se pueden encontrar en los servicios en línea, en los servidores de Internet y en BBS. Desde este menú puedes escoger qué archivo personalizado WAD quieres usar en tus partidas de duelo, individuales, de relevos, etc. Para que esta opción funcione de forma adecuada, cada jugador tiene que tener en su máquina el WAD seleccionado.

Skill Level (Nivel de habilidad)

Aquí puedes escoger entre cinco niveles de dificultad, desde lo más sencillo (Hey), pasando por una cosa intermedia (Not Too Rough) hasta llegar a la pesadilla máxima (Nightmare).

Episode/Level (Episodio/Nivel)

Te permite escoger en qué episodio y nivel quieres empezar, dentro del WAD en el que estés.

Deathmatch Options (Opciones de duelo)

Con esto puedes elegir entre dos tipos de duelo: Deathmatch y Deathmatch II. La primera es la forma original, y en ella las armas y los artículos no se mueven del sitio cuando los recoges, de tal modo que otros jugadores también pueden hacerse con ellos; pero sólo puedes recogerlos una vez en cada vida. En cierto modo, la versión original del duelo es más estratégica, más para puristas, ya que la munición es limitada (sólo puedes recogerla una vez), por lo que andas más al acecho y disparas menos al tuntún. En Deathmatch II, las armas y los artículos (con excepción de la invisibilidad y la invulnerabilidad, que sólo se pueden usar una vez), desaparecen cuando los recoges, pero reaparecen al cabo de un rato.

Monster Options (Opciones de monstruos)

Aquí puedes escoger entre jugar sin monstruos (No Monsters), con monstruos rápidos (Fast Monsters) y con monstruos que se regeneran (Respawn Monsters). Si activas la opción "No Monsters", en el nivel sólo estaréis tú y los otros jugadores. Los monstruos rápidos hacen todo más deprisa: moverse y disparar. Si escoges la tercera opción, "Respawn Monsters", los monstruos que destruyas reaparecerán al poco tiempo. Ni que decir tiene que es de bobos escoger "No Monsters" y "Respawn Monsters" en la misma partida.

Advanced (Avanzadas)

Pulsa en este botón para que aparezca el recuadro de diálogo de las opciones avanzadas, que se describe a continuación.

Configuration (Configuración)

Pulsa en este botón para que aparezca el recuadro de diálogo de la configuración, que se describe a continuación.

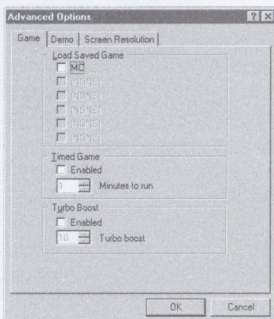
New Game (Partida nueva)

Pulsa en este botón para comenzar una partida nueva utilizando todos los ajustes que hayas seleccionado.

Cancel (Cancelar)

Pulsa en este botón para salir de Final DOOM.

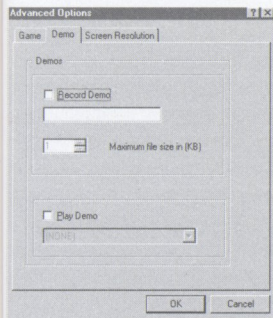
De Opciones Avanzadas



El recuadro de diálogo de opciones avanzadas tiene tres opciones: Game (partida), Demo (demostración) y Screen Resolution (Resolución de la pantalla), que se describen a continuación:

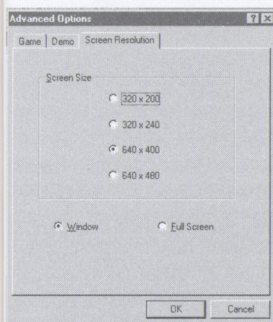
Game Menu (Memó de la partida)

Este menú te permite cargar una partida que tuvieras guardada anteriormente, o establecer un tiempo límite para las partidas de varios jugadores (desde un minuto hasta 999). En una partida de tiempo limitado, no tienes que encontrar la salida para pasar al siguiente nivel de juego, sino que accedes a éste automáticamente cuando se alcanza el límite de tiempo. Además, el menú de la partida te permite seleccionar impulso turbo, con un valor de 1 a 255. El impulso turbo aumenta la velocidad base a la que te desplazas por el juego. Al igual que con el límite de tiempo, sólo es válido para las partidas de varios jugadores.



Demo Menu (Menú de demostración)

El menú de demostración te permite grabar tus partidas y reproducirlas en otro momento. Si grabas tus duelos para varios jugadores, tus víctimas no se “olvidarán” de cuántas veces las destrozaste. Para grabar una partida, o reproducir una grabada, escoge Demo en el recuadro de diálogo de opciones avanzadas. Para grabar una partida, pulsa en el recuadro de Record Demo (Grabar demostración). A continuación, dale un nombre a la partida grabada. Especifica el tamaño máximo del archivo, o deja el valor por defecto de 999KB. Por último, pulsa en OK para volver a la pantalla principal del Launcher.



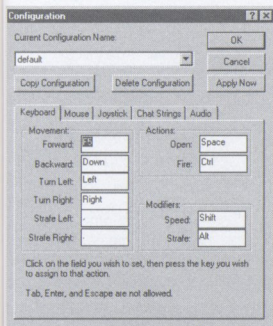
Screen Resolution Menu (Menú de resolución de la pantalla)

Este menú te permite escoger distintas resoluciones para la imagen: 320x200, 320x240, 640x400 y 640x480. También puedes jugar a Final Doom en una ventana u ocupando toda la pantalla. Haz tus elecciones y pulsa en OK.

Nota: Si intentas ejecutar el juego en la modalidad 640x480 en una máquina que tenga un procesador inferior a un Pentium90, puede que el juego vaya demasiado lento. Para acelerarlo, prueba la resolución 320x200.

Para reproducir una partida grabada, pulsa en el recuadro Play Demo (Reproducir demostración). Luego utiliza el menú desplegable o el botón de hojear (browse) para localizar la partida que quieres ver. Por último, pulsa en OK.

Las opciones de configuración



El recuadro de diálogo de la configuración

En este menú puedes ajustar los parámetros de Final DOOM a tu gusto. Las opciones son:

Keyboard (Teclado): Utiliza esta opción para cambiar las teclas que controlan tus movimientos y acciones dentro del juego. ***Nota:** Si cambias las teclas asignadas por defecto a los movimientos y acciones, asegúrate de que no escoges una tecla que ya se encarga de otra función. Por ejemplo, si cambias la tecla de arriba (avanzar) por la de 3 (que sirve para seleccionar el arma), cada vez que pulses 3 tu personaje avanzará Y seleccionará el arma. El programa no te impide asignar dos acciones a la misma tecla, pero conviene evitarlo. Consulta la tabla de Comandos y atajos, para ver una lista de las teclas y las funciones que realizan.

Mouse (Ratón): Activa o desactiva el ratón, escoge botones para avanzar, andar de lado y detener. También hay una barra deslizante que te permite ajustar la sensibilidad del ratón.

Joystick: Escoge un joystick que hayas instalado con Windows 95 y asigna a los botones las funciones de disparar, abrir, andar de lado y acelerar (correr). El botón de configurar te permite calibrar tu joystick.

Chat Strings (Cadenas de conversación): Cuando se esté jugando una partida para varios jugadores, éstos pueden comunicarse entre sí pulsando T y luego tecleando su mensaje (seguido de INTRO). La opción de cadenas de conversación te permite almacenar hasta diez mensajes que puedes enviar con un simple toque de teclas, de modo que no tengas que teclearlo todo y te distraigas de la acción del juego. Para utilizar las cadenas de conversación durante una partida para varios jugadores, pulsa ALT seguido del número correspondiente a la cadena que quieras enviar (del 0 al 9).

Audio (Sonido): Ajusta el volumen de los efectos de sonido y el número de canales, así como el volumen de la música.

Copy Configuration/Delete Configuration (Copiar y borrar configuración): Utiliza estas dos opciones para copiar una configuración de otro ordenador, o para borrar una de las configuraciones que tengas guardadas (o varias).

Para desinstalar el juego en Windows 95:

En el caso poco probable de que quisieras quitar Final DOOM de tu ordenador, debes resistir a la tentación de borrar manualmente los archivos del juego que tengas en el disco duro. En su lugar, utiliza la capacidad que Windows 95 tiene para realizar un proceso de desinstalación limpio y total.

1. Abre el panel de control y pulsa dos veces en el icono de Agregar /Quitar programas.
2. Escoge Final DOOM en la lista de aplicaciones.
3. Pulsa en el botón de Agregar/Quitar y confirma que quieres eliminar Final DOOM.

Si te deshaces sin querer de un archivo imprescindible para Final DOOM y tienes que volver a instalarlo, primero debes realizar una desinstalación, y luego instalar una copia nueva.

CÓMO EMPEZAR UNA PARTIDA PARA VARIOS JUGADORES

A Final DOOM pueden jugar hasta cuatro personas en una red. Sólo dos pueden participar cuando se utiliza un módem o una conexión por cable. Las partidas para varios jugadores comienzan de forma diferente dependiendo de si estás ejecutando DOS o Windows 95. Los usuarios de Windows 95 controlan todas las opciones desde el Launcher. Los de DOS, utilizan el programa DM (Deathmanager). A continuación encontrarás instrucciones para comenzar una partida para varios jugadores tanto desde Windows 95 como desde DOS.

EL COMIENZO - Windows 95

Pulsa en Inicio, selecciona Programas, escoge la carpeta de Final DOOM para Windows 95, y por último pulsa en DOOM95. Al hacerlo, aparecerá el Launcher de Final DOOM.

Utilizando el menú desplegable que hay bajo el tipo de juego o de conexión (Type), escoge el tipo de partida que quieres jugar. Tienes las siguientes opciones:

Single Player: Para jugar una partida en solitario.

DOS DOOM over Modem: Para conectar con otro jugador por módem mientras ejecutas la versión de DOS.

IPX Connection for DOS or MAC DOOM: Para conectar a través de una red de área local (LAN) con otro jugador o jugadores que estén jugando en una versión para DOS o para Macintosh.

Modem Connection For DirectPlay: Para conectar a través de módem con otro jugador que esté ejecutando la versión para Windows 95.

Null Modem Cable Connection: Para conectar dos ordenadores en serie por medio de un cable.

WinSock IPX Connection For Direct Play: Para conectar con otros jugadores que estén ejecutando la versión para Windows 95 en una red con el protocolo IPX (normalmente Novell).

WinSock TCP Connection For DirectPlay: Para conectar con otros jugadores que estén ejecutando la versión para Windows 95 en una red con el protocolo TCP. Para una partida de varios jugadores, todos los participantes deben tener el software adecuado y tienen que realizar las elecciones apropiadas.

EL COMIENZO - DOS

Si has instalado Final DOOM tal y como se ha descrito anteriormente, estarás listo para empezar una partida para varios jugadores. Primero ejecuta el programa DM.EXE tecleando lo siguiente detrás del indicativo C:\.

1. CD\FLUTONIA (o CD\TNT) INTRO
2. DM INTRO

Al hacerlo, comenzará el programa DeathManager (DM). Este programa te permite configurar fácilmente todas las opciones disponibles en una partida para varios jugadores. Aquí puedes activar o desactivar todas las opciones disponibles: número de jugadores, tipo de partida, con monstruos o sin ellos, etc Haz tus elecciones y, cuando estés listo, pulsa F10 para comenzar el juego.

MUY IMPORTANTE: Si estás usando un módem, tendrás que ajustarlo en 9600 baudios, y con las siguientes opciones desactivadas: corrección de errores, compresión de datos y control del flujo. Consulta el archivo README.TXT, en el directorio de Final DOOM, para ver más detalles. Comprueba que has seleccionado tu módem en la lista de módems, dentro del apartado "Choose your Modem" del programa de configuración SETUP, antes de intentar jugar una partida entre dos con un módem.

PARTIDAS PARA VARIOS JUGADORES EN LA RED: Para jugar una partida de varios jugadores en tu red mientras hay otro grupo jugando, tienes que cambiar la dirección de tu puerto en la red con un parámetro de línea de comando que pases a DM (-puertovalor). La dirección del puerto le indica a tu servidor a dónde debe mandar la información que es enviada por la red. Los puertos de la red varían de 1 a 64000. Debes consultar con la persona al cargo de tu red para ver los puertos disponibles.

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

La siguiente guía de resolución de problemas es para la versión de Final DOOM en DOS. Si tienes problemas con la versión de Windows 95, consulta el archivo README.TXT del CD para la información de última hora, o llama al número de ayuda técnica especializada que aparece al final de esta guía.

Problemas generales

Creo que Final DOOM está bien instalado, pero se bloquea cuando llega al punto I_Startup Timer.

Probablemente Windows está funcionando. Reinicia el ordenador y comprueba que has abandonado Windows antes de intentar jugar a Final DOOM.

Al ejecutar Final DOOM, aparece un error de "Memoria Insuficiente" (Insufficient Memory) o simplemente el juego no funciona.

No te queda suficiente memoria RAM disponible para ejecutar el juego. Ocurre frecuentemente con ordenadores de 4Mb de memoria RAM (necesitas unos 3,7 Mb de memoria libre para ejecutar Final DOOM). Si dispones de DOS 6.0 o superior, arranca el sistema y mantén pulsada la tecla izquierda de mayúsculas durante el mensaje de "Starting MS-DOS.." (Iniciando MS-DOS). De esta forma el sistema arrancará en limpio; entonces debes pasar al directorio de Final DOOM y ejecutar el juego. Para ello:

1. Teclea CD\PLUTONIA (o CD\TNT) INTRO
2. Teclea DOOM2 y pulsa INTRO

Lo más cómodo es que hagas un menú de CONFIG.SYS para arrancar Final DOOM expresamente (consulta el manual del usuario de MS-DOS 6.0). Si tienes DOS 5.0 o anterior, debes crear un disquete de arranque nuevo.

Nota: No utilices gestores de memoria como EMM386, QEMM, etc.. ni programas de disco caché como SMARTDRV, etc...

Durante la descompresión de Final DOOM aparece un mensaje de error de escritura (Write Error). Si estás utilizando un programa de compresión de disco como STACKER o DOUBLESPEACE, la estimación del espacio restante de tu disco puede ser errónea. La solución más sencilla es que hagas más sitio en tu disco duro borrando algunos programas que ya no necesitas.

El programa de configuración de Windows se ejecuta tras la instalación.

Final DOOM no se ha instalado en tu disco duro, probablemente debido a la falta de espacio en el mismo. Acude a la solución anterior.

¿Por qué el ratón no funciona con Final DOOM?

Si has hecho algún cambio en tu AUTOEXEC.BAT, puede que hayas borrado el comando que carga el controlador de tu ratón. Para cargar el controlador del ratón en DOS, basta con que escribas MOUSE y pulses Intro a continuación del indicativo del sistema.

Si esto no funciona, consulta la documentación que venía con las instrucciones de tu ordenador sobre cómo cargar el controlador del ratón.

Final DOOM está muy oscuro y no se ve nada.

En algunos monitores, DOOM puede resultar demasiado oscuro. Pulsa F11 para aclarar la pantalla con cinco niveles diferentes de brillo.

¿Por qué la animación no es fluida?

Si la animación no sale de una manera fluida en tu sistema, debes intentar reducir el tamaño de la pantalla. Consulta el manual de Final DOOM para ver cómo se hace esto.

Mi tarjeta de sonido Gravis Ultra Sound no funciona.

La IRQ por defecto para una Gravis Ultra Sound es 11. Final DOOM no maneja IRQs por encima de 7. Modifícalo con el programa de configuración de tu Gravis Ultra Sound.

No se oye la música ni los efectos de sonido.

Si no oyes los efectos de sonido ni la música, puede que sea debido a que Final DOOM tenga información incorrecta respecto a tu tarjeta de sonido. Ejecuta el programa de configuración

SETUP para verificar si **Final DOOM** posee la información adecuada sobre tu tarjeta de sonido. **Final DOOM** solo funciona con valores de IRQ que sean iguales o inferiores a 7. Comprueba que le asignas a tu tarjeta de sonido un número de IRQ igual o inferior a 7. Consulta el manual de tu tarjeta de sonido para ver los detalles sobre la instalación del canal de IRQ. Esto es especialmente importante para los usuarios de Gravis Ultra Sound, porque el valor normal por defecto para esta tarjeta es 11.

Mi tarjeta de sonido compatible con Sound Blaster no produce sonido digital.

Se trata de un conflicto de DMA (acceso directo a la memoria). Debes tener conectado un CD-ROM o un disco duro en el mismo canal de DMA que especificaste en el programa de configuración **setup** de **Final DOOM**. Cambia el canal de DMA de la tarjeta de sonido o del otro dispositivo que esté causando el problema.

Se oyen interferencias cuando juego a Final DOOM con mi tarjeta Sound Blaster (o 100% compatible).

Debes consultar el manual de tu tarjeta de sonido para ver instrucciones sobre cómo reducir a cero los volúmenes del micrófono (Mic) y de los sonidos en línea (Line), normalmente a través del programa mezclador que acompañaba a tu tarjeta de sonido.

Siguen escuchándose las interferencias, o los efectos de sonido se interrumpen.

Desconecta cualquier otro dispositivo de puerto en paralelo (cuando utilices **Final DOOM**, las tarjetas de sonido deben usar IRQ5 o IRQ7, que son utilizadas para los puertos LPT2 y LPT1 cuando hay impresoras conectadas).

No obtengo sonido de mi tarjeta ATI Stereo FX.

Contacta con ATI para conseguir un BIOS más avanzado.

Final DOOM se bloquea.

Tienes que desactivar "Hidden Refresh" en tu instalación del CMOS Advanced Chipset. Si estás utilizando RAMBIOS.SYS, debes quitarlo de tu CONFIG.SYS. Asegúrate también de desactivar el Hardware Video Shadowing (que también se encuentra en los ajustes del CMOS).

Estaba jugando una partida de Final DOOM pero, tras un lapso de tiempo, la pantalla se puso negra, aunque se oyen la música y los efectos de sonido como fondo.

Algunos ordenadores utilizan un sistema especial de ahorro de energía o gestión de electricidad que hacen que la pantalla se ponga negra, normalmente tras un periodo predeterminado de inactividad. Si tienes uno de estos sistemas deberás acudir al manual de tu ordenador o contactar con la empresa fabricante del mismo para que te ayuden a solucionar este problema, pues ésta es probablemente la causa.

Problemas con la red/módem

Estoy intentando preparar una partida a través de módem, pero el mío no aparece en la lista de módems del programa de configuración.

Si tu módem no aparece en la lista, intenta seleccionar uno que sea compatible. Si no funciona, debes solicitar al fabricante de tu módem una cadena de inicialización que desactive cualquier compresor de datos, corrección de errores o control de flujos que esté utilizando tu módem. Para que **Final DOOM** utilice la nueva cadena, edita el archivo MODEM.CFG del directorio de **Final DOOM** y reemplaza la primera línea de ese archivo con la que te haya enviado el fabricante de tu módem.

Aparece el error "RED DE IPX NO DETECTADA" (IPX NETWORK NOT DETECTED)

Normalmente, **Final DOOM** sólo acepta una red que utilice el protocolo IPX. Si recibes este mensaje, revisa el manual de tu red para asegurarte de que utiliza el protocolo IPX.

¿Por qué no consigo ejecutar la modalidad para varios jugadores de Final DOOM?

Si alguien más está ejecutando Final DOOM en la modalidad de varios jugadores, puede tener lugar un conflicto con los puertos de la red. Desde el programa de configuración SETUP, cambia Final DOOM para que se ejecute a través de otro puerto. Consulta con la persona que se encarga de tu red para que te proporcione una dirección de puerto válida.

Durante el comienzo, Final DOOM se detiene en "Looking for player" (Buscando un jugador).

Esto sucede cuando introduces un número de jugadores mayor que el que participa realmente en el juego. Por ejemplo, si sólo hay tres personas jugando pero le dices a Final DOOM que sois cuatro, el juego esperará a que el cuarto jugador se incorpore. Pulsa Esc para salir y volver a arrancar el juego con el número correcto de jugadores.

Aparece el mensaje "DEFECTO DE CONSISTENCIA" (CONSISTENCY FAILURE) mientras se ejecuta Final DOOM.

Si recibes este mensaje, algo ha ocurrido, pues el juego para varios jugadores de un ordenador es diferente de los que se están ejecutando en los demás. Si esto ocurre, todos los jugadores deben abandonar Final DOOM y volver a reiniciar el juego.

Aparece el mensaje "VERSIONES DIFERENTES DE FINAL DOOM NO PUEDEN JUGAR A TRAVES DE LA RED" (DIFFERENT VERSIONS OF FINAL DOOM CANNOT PLAY A NET GAME)

Final DOOM va mejorándose progresivamente a través de actualizaciones. No puedes jugar en la modalidad para varios jugadores con alguien que dispone de una versión diferente de la tuya.

APOYO TÉCNICO

Si has leído el manual de instrucciones y esta guía de instalación, pero sigues necesitando ayuda para ejecutar Final DOOM, prueba:

El archivo README.TXT

El archivo README.TXT (Léame.txt) - que en la versión para Windows 95 se encuentra situado en el directorio de Final DOOM para Windows 95, y en la versión para DOS, está en el directorio de Plutonia o en el de TNT - contiene la información más reciente sobre el juego. Conviene que consultes este archivo, ya que en él puedes encontrar la respuesta a tus preguntas. Para ver este archivo, sigue las instrucciones que se dan al principio de esta guía (Cómo ver el archivo Readme).

Ayuda por correo electrónico y por módem

Consigue información técnica de última hora en el servidor de GT Interactive Software:

<http://www.gtinteractive.com>, o simplemente pasa un rato navegando por él. En el apartado de apoyo técnico, puedes acceder a listas de las preguntas más frecuentes, consejos para solucionar problemas técnicos, foros donde puedes dar tu opinión y un servicio directo por correo electrónico. Además, en nuestro servidor encontrarás parches de mejora para aquellos casos que sean necesarios.

IMPORTANTE: Antes de modificar la configuración de tu sistema o de tu software, revisa los manuales del sistema para asegurarte de que los cambios no dañarán la información existente en tu sistema o en las redes. Al modificar la configuración de tu sistema o de tu software, pueden surgir problemas imprevistos.

DOOM 1993 Id Software, Inc. Todos los derechos reservados. Final DOOM 1996 Id Software, Inc. Todos los derechos reservados. Distribuido por GT Interactive Software Corp. DOOM, Final DOOM, sus logotipos y similares son marcas comerciales de Id Software, Inc. Microsoft, Windows y MS-DOS son marcas registradas de Microsoft Corporation. IBM es una marca registrada de International Business Machines Corporation. El resto de las marcas comerciales son propiedad de sus compañías respectivas.

DIABOLUCIÓN

TNT: Diabolución

Aunque los máximos dirigentes de la UAC estaban todos muertos, así como la mayor parte de su personal, incluidos los bedeles, la corporación sobrevivió. Ahora, bajo la estricta supervisión del Gobierno, la UAC sigue buscando el secreto del paso de la materia de una dimensión a otra, y continúa sus experimentos con medidas de seguridad muchísimo mejores.

La UAC estableció su sede en una de las lunas de Júpiter, con la esperanza de que la mayor distancia mejoraría la seguridad de la Tierra en caso de que algo saliese mal. Tropas de marines se instalaron en la base y desde entonces se mantienen preparadas para cualquier eventualidad.

La invasión

No mucho después de que la UAC abriese su primera puerta, los secuaces del Infierno lanzaron su primer ataque. De repente, unos aterradores tecnomonstruos pringosos con pinchos y colmillos empezaron a entrar por la puerta. Estos seres de carne y hueso con órganos mecánicos blandieron sus miembros armados, sedientos de sangre y ansiosos por atravesar carne humana. Pero, lo único que consiguieron con ello, fue su propia muerte. El Cuerpo de Marines Espaciales de los Estados Unidos estaba preparado para tal contingencia y se impuso con fuerza abrumadora sobre las hordas infernales. Acudieron más demonios, confiando en que su superioridad numérica les aseguraría la victoria. Pero, el hecho de que eran muchos no fue suficiente para inclinar la balanza en contra de los marines. Apostados en posiciones defensivas alrededor de la puerta, los marines acabaron con cientos de monstruos, sin sufrir gran número de bajas.

El fin de la invasión fue tan repentino como su inicio. La última calavera en llamas fue alcanzada por el fuego de veinte armas disparadas a la vez, y la cámara quedó sumida de nuevo en el silencio. Un silencio perturbado únicamente por el goteo de la sangre de los caídos. El Infierno había sido derrotado.

La investigación se reanudó, con más confianza y menos precaución que antes. Un Gobierno agradecido condecoró a todos los marines con la Estrella de Plata, y la UAC hizo una generosa contribución al Fondo de los Veteranos. Se fortalecieron las posiciones defensivas, desde las que los marines vigilaban atentamente para impedir una nueva invasión. Toda su atención estaba concentrada en lo que pudiera entrar por las puertas, sin saber que estaban mirando en la dirección equivocada.

La lluvia de monstruos

En el Infierno se sabían más de un truco. Unos meses después del incidente de la puerta, la nave de suministros anuales llegó antes de lo previsto. En el radar, la nave parecía más grande de lo normal, y además venía en una dirección que no era la correcta. Era extraño, pero podía haber una explicación. Los negligentes operarios del radar informaron de la llegada de la nave y el personal pertinente salió a la plataforma de aterrizaje para recibirla. Pero nunca llegó a aterrizar. En vez de eso, se mantuvo en vuelo estacionario sobre la base, a millas de altitud. Hombres y mujeres alzaron sus miradas y se dieron cuenta de que algo andaba mal, muy mal.

Era imposible que la nave viniese de la Tierra. Era enorme, varios kilómetros de longitud, estaba hecha de hueso, acero, carne, corrupción y muerte. Era un artefacto biomecánico y un tanto sobrenatural, procedente de las entrañas del Infierno, que había atravesado el espacio en busca de venganza. Sus gigantescas puertas, tan grandes como un campo de fútbol, se abrieron para dar salida a un raudal de horribles demonios, que saltaron al suelo e inundaron toda la base. En cuestión de segundos sus palpitantes y repelentes cuerpos se habían diseminado por toda la instalación. Las defensas que los marines habían preparado para hacer frente a un posible ataque procedente del otro lado de la puerta, no sirvieron para nada. Los monstruos se metieron por los desagües, los conductos de ventilación, los pasillos, por todas

partes, destruyendo corrompiéndolo todo, y dándose un festín.

Una vez más, los humanos que sobrevivieron quedaron reducidos a zombis sin cerebro, monstruosidades que existían únicamente para matar, matar y matar.

Depende de ti

Sólo un hombre escapó de la muerte o de verse convertido en un zombi, el comandante de los marines: tú. En el momento en que el cielo se abrió y una lluvia de devastación cayó de las estrellas, no te encontrabas en la base. Estabas a millas de distancia, disfrutando de un paseo por el recortado paisaje de la luna. De repente oíste un resoplido detrás de ti, y al girar te encontraste cara a cara con uno de ellos: los monstruos que acechaban en tus pesadillas. La sorpresa no había entorpecido tus reflejos, así que no tardaste ni un segundo en desenfundar y reventar las entrañas al diablo.

A continuación, regresaste a toda prisa a la base y en cuanto la viste, adivinaste lo que había pasado. La nave diabólica seguía flotando sobre la base infestada. Tus hombres, los valientes que habías entrenado para pelear, matar y morir como ningún otro guerrero lo había hecho antes, yacían sin vida. Y tú no estabas allí cuando ocurrió, para morir con ellos.

A diferencia del antiguo Samurai, que elegía morir con sus hombres, tú montaste tu arma. Ibas a vengar a tus hombres, y si morías en el intento, ¿qué más daba?, ¡algún día hay que morir! Puede que la muerte a manos de los diablos fuese la peor manera de morir, pero por lo menos, en el Infierno sabrían que habías caído luchando.

PLUTONIA

EL EXPERIMENTO PLUTONIA

Después de la catastrófica invasión de la Tierra por parte del Infierno, los Estados Unidos tomaron medidas para impedir que se repitiese. Se volvió a fundar la antigua UAC, con una dirección completamente nueva (puesto que los anteriores consejeros y accionistas estaban todos muertos, esto no supuso ningún problema), y se le encargó la investigación en métodos y tecnologías con las que impedir que tal desastre pudiese ocurrir otra vez.

A pesar de que se había detenido la invasión, y patrullas de limpieza estaban exterminando poco a poco a los diablos que quedaban, estaba claro que el Infierno conservaba gran parte de su fuerza. Aunque daba la impresión de que la Araña Madre y Baphomet ya no suponían una amenaza, nadie sabía qué otros enemigos podía haber en el espacio, al acecho, vigilando, preparándose...

La nueva UAC empezó a trabajar en aceleradores Quantum, con los que se pretendía cerrar las puertas interdimensionales desde lejos, y así impedir para siempre cualquier posible incursión. El proyecto dio comienzo sin que nadie se imaginase las consecuencias.

Naturalmente, para averiguar cómo cerrar las puertas, los científicos tenían que aprender primero su tecnología. Pero no tardaron mucho, quizás demasiado poco.

El terror

Muy pronto, los experimentos llamaron la atención de seres del exterior, y un día una de las puertas se abrió. Seres horribles e inhumanos procedentes del Infierno entraron a raudales en el complejo de investigación, sedientos de destrucción. Pero los científicos de la UAC sabían muy bien lo que tenían que hacer. El acelerador Quantum funcionó a la perfección en la primera prueba, la puerta por la que se había producido la invasión quedó cerrada permanentemente en cuanto encendieron el acelerador. Un ciberdemonio que estaba cruzando la puerta justo en ese momento, quedó partido en dos. A partir de ese momento, la Tierra estaba a salvo de cualquier invasión por parte de las fuerzas del Infierno. Al menos, después de que la tecnología necesaria hubiese sido instalada por todo el globo.

Al día siguiente, se abrieron siete puertas repartidas por la base, y una legión de monstruos entró en tropel. El acelerador Quantum empezó a cerrar puertas inmediatamente, y en cuestión de una hora, seis de ellas estaban ya selladas. Pero esta vez el ejército infernal era demasiado fuerte, demasiado numeroso. Los marines lucharon con uñas y dientes, pero al final pudieron más las garras de los enemigos. Científicos, marines y burócratas fueron

asesinados o transformados en muertos vivientes cuya única función era matar a más hombres.

La misión

El acelerador Quantum y sus prototipos se encuentran en el interior del complejo destruido. Un portero demoníaco los custodia y está a cargo de la última puerta del Infierno. El gobierno, preocupado de que el enemigo destruya el acelerador Quantum o lo utilice en contra de los hombres, ha ordenado a todos los marines que acudan allí inmediatamente, estén donde estén.

Cuando recibiste la orden, estabas de permiso en la playa, a unos pocos minutos del complejo. Te pusiste el uniforme, agarraste la pistola y, una vez en tu furgoneta, recorriste a toda velocidad la distancia que te separaba del complejo. Al llegar viste cadáveres esparcidos por todas partes, del interior salían destellos de luz, y se oían cantos y aullidos. Estaba claro que el portero se traía algo entre manos, y que no iba a acabar en nada bueno.

Sabes que dentro de una hora o dos va a llegar toda una división de marines para asaltar la base con artillería y apoyo aéreo. También sabes que llegarán demasiado tarde, que los aviones serán derribados por enemigos flotantes, los cañones destruidos con bolas de fuego y cohetes diabólicos y los soldados aniquilados al intentar cargar contra la cubierta blindada de los edificios de la UAC. En una o dos horas, los monstruos que ocupan el interior del complejo habrán terminado su horrible misión, y estarán preparados una vez más para conquistar el mundo.

Todo depende de ti, tienes que entrar en el complejo y detener al portero, tú solo.

EL OBJETIVO DEL JUEGO



Bienvenido a FINAL DOOM, una vertiginosa aventura de realidad virtual, en la que eres el soldado más duro que jamás haya surcado el espacio sideral. Tu misión es abrirte paso a través de una Tierra infestada de monstruos con la esperanza de salvarla de una eternidad infernal.

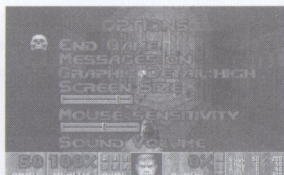
El juego es bien sencillo. No se trata de una aventura complicada sino de una maratón de acción intensiva. Para sobrevivir, lo único que necesitas es astucia y un instinto asesino.

UTILIZACIÓN DEL MENÚ DE FINAL DOOM

Cuando arranques FINAL DOOM, se activará una demostración del juego. Para entrar en el menú, pulsa la barra espaciadora. Utiliza las teclas de flechas, el ratón o el joystick para mover verticalmente el cursor en forma de calavera. Cuando la calavera se encuentre junto a la opción que desees, pulsa la tecla Intro, la tecla izquierda del ratón o el botón de disparo del joystick para activar lo que hayas elegido.

Durante una partida, puedes hacer aparecer el menú en cualquier momento pulsando la tecla Escape. Muchas de las opciones del menú pueden activarse directamente con las teclas de función, es decir, saltándote los menús. Para salir del menú, pulsa Escape, y para volver al menú previo a un submenú pulsa la tecla de retroceso.

NEW GAME



Si quieres entrar de lleno en la acción, elige esta opción. Primero, FINAL DOOM te preguntará qué nivel de dificultad prefieres. Cuanto más alto es el nivel de dificultad, más duros son los enemigos a los que te tienes que enfrentar. Atención al nivel de dificultad "Nightmare" (pesadilla): no es aconsejable para jugadores inexpertos.

CÓMO CARGAR Y GUARDAR PARTIDAS (F2 y F3) LOAD GAME/SAVE GAME

Las partidas se pueden cargar y se pueden guardar en cualquier momento. Para guardarlas, mueve la calavera hasta un espacio vacío (o uno en el que no te importe sobrescribir nueva información), y pulsa la tecla Intro. Sólo puedes utilizar esta función si estás jugando una partida. Para cargarlas, basta con que selecciones la apropiada en el menú de cargar partidas.

CÓMO GUARDAR PARTIDAS RÁPIDAMENTE - QUICKSAVE

Puedes salvar la partida sin abandonar la acción. La primera vez que utilices "QUICKSAVE" en una partida determinada, aparecerá el menú normal para guardar partidas. Elige un espacio. A partir de entonces, cada vez que pulses F6 la partida quedará guardada en ese espacio, sin que tengas que dejar de pegarte con los malos. Con F9, el ordenador carga la última partida que hayas guardado con el método rápido, después de haberte preguntado.

ABANDONAR EL JUEGO (F10) QUIT GAME

Te permite salir de FINAL DOOM y volver al DOS.

FINAL DE LA PARTIDA (F7) END GAME

Te da la opción de abandonar la partida en curso sin salir al DOS ni cargar otra partida.

MENSAJES (F8) MESSAGES

En FINAL DOOM, cada vez que recojas un objeto, recibirás información sobre él. Con esta opción puedes activar y desactivar esos mensajes.

DETALLES DE LOS GRÁFICOS (F5) GRAPHIC DETAIL

El nivel de detalle preajustado es "HIGH" (ALTO). Si tienes un ordenador o tarjeta de vídeo más lentos, y las imágenes no se suceden con suavidad, puedes elegir "LOW" (BAJA) para que la acción del juego resulte más fluida.

TAMAÑO DE LA PANTALLA (+ y -) SCREEN SIZE

Justo debajo de esta opción verás una barra con un señalador móvil. Cuando elijas esta opción, podrás utilizar las teclas de flechas para mover el señalador hacia delante y hacia atrás con el fin de ajustar la zona de visión. Una zona de visión más reducida aumenta la fluidez de la animación en los sistemas lentos.

VOLUMEN DEL SONIDO (F4) SOUND VOLUME

También en esta opción dispones de una barra con un señalador móvil que te permite ajustar el volumen: desde dejar el sonido apagado a subirlo al máximo. Estas barras regulan el volumen tanto de la música como de los efectos sonoros.

SENSIBILIDAD DEL RATÓN / MOUSE SENSITIVITY

Con esta opción puedes ajustar la sensibilidad del ratón. Justo debajo de esta opción verás una barra con un señalador móvil. Después de haberla seleccionado, podrás utilizar las teclas de flechas para deslizar el señalador hacia los lados y ajustar así la sensibilidad del ratón.

CORRECCIÓN GAMMA (F11) GAMMA CORRECTION

En algunos monitores, las imágenes de FINAL DOOM pueden aparecer demasiado oscuras. Con la tecla F11 puedes aclarar la pantalla con cinco niveles diferentes de brillo.

CONSEJO: Guarda la partida en la memoria con frecuencia. Cada vez que te matan, vuelves al principio del nivel, otra vez con esa pistolita ridícula. Esa arma no te sirve de gran ayuda, sobre todo si has conseguido llegar a alguno de los niveles más duros.

MENSAJES (MESSAGES)

Con frecuencia te encontrarás con varios tipos de objetos. FINAL DOOM te explicará qué es lo que has cogido en un mensaje que aparecerá en la pantalla, a menos que hayas desactivado esta opción. Si pulsas la tecla Intro podrás ver el último mensaje.

INFORMACIÓN EN LA PANTALLA

La pantalla de FINAL DOOM te ofrece la información necesaria para sobrevivir.

LA BARRA DE SITUACIÓN



1 2 3 4 5 6 7



1. **MUNICIÓN PRINCIPAL:** El número de proyectiles que te queden en el arma que estás utilizando aparecerá aquí en números grandes.



2. **SALUD:** Empiezas al 100% pero no permanecerás así mucho rato. Cuando te quedes al 0% habrá llegado el momento de volver a empezar. ¡Esfuézrate un poco más esta vez!



3. **ARMAS:** La lista de números te muestra las armas disponibles. Si un número aparece destacado y pulsas sobre él, podrás utilizar el arma correspondiente (el arma correspondiente al número 1 siempre está disponible).



4. **TU JETA:** No es sólo un retrato, cuando te alcance el fuego enemigo, tu cara mirará en la dirección de la que venga el ataque, indicándote en qué dirección disparar. Además, a medida que te machaquen comenzarás a parecer picadillo, como en la imagen de la izquierda.



5. **ARMADURA:** Te ayudará mientras dure. No le pierdas la pista porque cuando desaparezca, tú podrías desaparecer con ella.



6. **TARJETAS-LLAVE:** Aquí verás de qué llaves dispones. Las hay de tres colores: amarillas, rojas y azules.

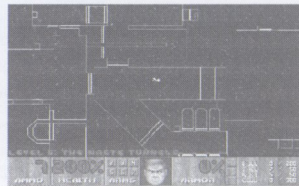
7. **MUNICIÓN:** Muestra la cantidad de munición de cada tipo que tienes a tu disposición y la máxima cantidad que podrías cargar (si la tuvieras).

MAPA AUTOMÁTICO

Para que no te pierdas por FINAL DOOM, estás equipado con un sistema de mapas automático. Pulsando la tecla del tabulador, reemplazarás la vista normal por un mapa con todo lo que has visto hasta ese momento. La flecha blanca te muestra dónde te encuentras y señala la dirección en la que estás mirando. Puedes utilizar el zoom pulsando "+" o "-". Con la tecla del número "0" puedes alternar entre la vista parcial y la vista del mapa completo. Para señalar tu ubicación en el mapa, pulsa la tecla de la letra "M". De esta forma, aparecerá un número sobre el lugar en que te encuentres. Para borrar todos los números del mapa, pulsa la tecla "C".

MOVIMIENTO DENTRO DEL MAPA AUTOMÁTICO

Utilizando las teclas de flechas puedes desplazarte de un sitio a otro mientras tienes el mapa desplegado. Resulta peligroso, porque en estas condiciones no puedes ver al enemigo. Para ver diferentes puntos del mapa automático sin moverte, desactiva la modalidad "Follow" (Seguir), pulsando la tecla "F". Cada vez que pulses esta tecla activarás o desactivarás esta modalidad.



CONTROL DE LA ACCIÓN

La mayor parte de los comandos de FINAL DOOM se ejecutan pulsando una tecla determinada. Puedes utilizar tanto el teclado, como el ratón, el joystick, o combinaciones de ambos, para moverte, coger cosas, disparar y abrir puertas.

MOVIMIENTO

Al principio puede que no hagas más que darte golpes contra las paredes mientras los demonios te vapulean. Una vez que sepas mover a tu personaje, lo demás vendrá rodado.

ANDAR: Utiliza las teclas de flechas que indican hacia abajo y hacia arriba para andar hacia delante y hacia atrás.

GIRAR: Con las teclas de flechas que indican hacia la izquierda y hacia la derecha girarás a izquierda y derecha respectivamente.

CORRER: Mantén pulsada la tecla derecha de las mayúsculas a la vez que la tecla de flecha correspondiente, para coger velocidad.

DESPLAZARSE DE LADO: Apretando la tecla Alt a la vez que una de las flechas horizontales, podrás andar de lado, en vez de girar hacia un lado u otro.

Nota: Para acabar el juego de FINAL DOOM con éxito es muy importante saber saltar. Aunque no hay ninguna tecla específica para ello, puedes saltar desde los bordes cogiendo carrerilla. Cuanta más velocidad lleves, más largo será el salto.

SUGERENCIA: muchos jugadores se han dado cuenta de que al atravesar pasadizos estrechos viene muy bien echar un vistazo a una imagen aumentada del mapa automático. De esta forma, pueden ver exactamente por dónde tienen que ir.

JOYSTICK O RATÓN: Si utilizas un joystick, con el botón 1 dispararás y con el 2 abrirás puertas y activarás interruptores. Los controladores de Gravis para ordenadores personales tienen un tercer e incluso un cuarto botón que pueden utilizarse para andar de lado y correr, respectivamente. Si utilizas un ratón, con el botón 1 dispararás y con el 2 andarás hacia delante. Pulsando dos veces el botón 2 podrás abrir puertas y activar interruptores. Si se trata de un ratón de tres botones, con el tercero podrás andar de lado y, pulsándolo dos veces, abrirás puertas y activarás interruptores.

CÓMO RECOGER COSAS

Para recoger una cosa basta con pasarle por encima. Como eres un chico listo, ya sabrás si debes cogerla o no.

CÓMO ACCIONAR PUERTAS, INTERRUPTORES Y ASCENSORES

Para abrir la mayoría de las puertas y activar los interruptores, colócate justo enfrente de ellos y pulsa la barra espaciadora. Cuando logres activar un interruptor, éste cambiará de alguna forma (se encenderá, girará un pomo, etc...). Si tras un par de intentos, el interruptor no ha cambiado, probablemente la función que tiene asignada no puede ejecutarse todavía.

PUERTAS CERRADAS CON LLAVE: Algunas puertas tienen cerraduras de seguridad y para abrirlas necesitarás una tarjeta de seguridad de un color determinado (amarillo, rojo o azul) o una llave de cráneo. Otras disponen de un interruptor situado en una pared cercana. En vez de

acercarte a la puerta, tendrás que activar el interruptor.

PUERTAS SECRETAS: Algunas puertas están escondidas. Muchas de éstas pueden abrirse con un interruptor. En algunos casos, te bastará con acercarte a la pared y pulsar la barra espaciadora. Si se trata de una puerta secreta, se abrirá sola. Hay pistas que indican la existencia de una puerta secreta: una pared que se abre deslizándose hacia abajo, o que es de diferente color, una luz parpadeante en la pared, etc...

ASCENSORES: Verás plataformas que suben y bajan. Algunas se mueven constantemente, mientras que otras deben ser activadas. Algunas detectan tu proximidad y se activan solas y otras tienen un interruptor cerca. Las que no lo tienen suelen accionarse caminando hacia ellas y pulsando la barra espaciadora.

TELETRANSPORTADORES: Se identifican gracias al símbolo diabólico que se puede ver en el suelo debajo de ellos. Para utilizarlos basta con pasar sobre el símbolo.

FIN DE UNA ZONA

Al final de cada zona de FINAL DOOM hay una cámara de salida. Entra en esta cámara y activa el interruptor que encontrarás dentro para salir de la zona y seguir adelante. Después de que hayas completado una zona, aparecerá una pantalla de logros en la que estará reflejada tu actuación: zonas ocultas encontradas, porcentaje de bajas enemigas, porcentaje del total del tesoro que ya has encontrado, tiempo que has tardado en completar la zona comparado con la media.

VIDA ETERNA DESPUÉS DE LA MUERTE

Si mueres, volverás a empezar el nivel desde el principio, con una pistola y unas cuantas balas. No tienes un límite de vidas, así que puedes volver a empezar el nivel tantas veces como te maten. Al volver a empezar, todo volverá a estar como antes, por ejemplo, todos los monstruos que habías matado vuelven a aparecer otra vez, igual que tú.

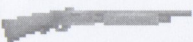
POTENCIA DE FUEGO Y CÓMO USARLA

ARMAS: Al principio no contarás más que con la pistola y tus puños para protegerte. Cuando te encuentres con otra arma, quedarás automáticamente equipado con ella. A medida que avance el juego, podrás elegir entre las diversas armas que tengas a tu disposición. Las teclas de los números sirven para seleccionar los diferentes tipos de armas (no puedes utilizar las teclas del teclado numérico para seleccionarlás). Dispones de las siguientes armas:



1 = Puño / Sierra de cadena 2 = Pistola

Nota: cuando pases por encima de la sierra de cadena, ésta pasará a ser el arma en uso, reemplazando a tus puños.



3 = Escopetas / Escopetas de combate. Te proporcionan un buen impacto a corta distancia y un generoso perdigonazo cuando te encuentres más lejos. Las escopetas de combate tienen dos cañones recortados letales, y son lo último en armamento de perdigones. Ándate con cuidado, porque estos dos cañones te proporcionan más potencia de fuego, pero por otro lado necesi-

tan más tiempo para recargarse. Para pasar de la escopeta normal a la de combate y viceversa, pulsa la tecla del número 3.



4 = Ametralladoras. Con ellas abrirás fuego a discreción sobre tu oponente haciéndole bailar el cha-cha-chá.



5 = Lanzacohetes. Sirven para disparar cohetes explosivos que dejarán a más de un enemigo hecho trizas.

6 = Rifles de plasma. Disparan varias descargas de energía de plasma con la que freirás unos cuantos traseros.

7 = BFG 9000. Son el no va más del arsenal militar. Ideales para vaciar la habitación de visitantes inoportunos. Dispara y ya verás.

CÓMO ABRIR FUEGO: Para utilizar un arma, apunta al enemigo y pulsa la tecla Ctrl, o manténla pulsada si quieres fuego a discreción. Si alcanzas a alguno de los malvados enemigos, verás derramarse la sangre. No te preocupes de si están en un sitio más alto o más bajo que donde estás tú; si puedes verles, puedes dispararles.

MUNICIÓN: Cada tipo de arma utiliza un tipo de munición diferente. Cada vez que pasas sobre alguno de ellos, FINAL DOOM lo carga automáticamente en el arma correspondiente.

Munición ligera

Munición pesada

Arma

Cartucho		Caja de munición		Pistola, ametralladora
Proyectiles		Cajas de proyectiles		Escopeta
Cohete		Cajón de cohetes		Lanzacohetes
Pila		Pila grande		Rifle de plasma, BFG 9000

Existe también un límite para la munición que puedes cargar, reflejado en el lado derecho de la barra de situación. Además, cuando encuentres un arma que ya tienes, no la desprecies; al recogerla obtendrás munición extra.

COMANDOS Y ATAÑOS

Tecla Pausa = Pausa

F6 = Método rápido de guardar

Tecla Escape = Menú

F7 = Final de la partida

Tabulador = Mapa automático (con/sin)

F8 = Alternancia de mensajes

F1 = Ayuda

F9 = Método rápido de cargar

F2 = Guardar

F10 = Abandonar

F3 = Cargar

F11 = Corrección Gamma

F4 = Volumen del sonido

- = Reducción de la imagen

F5 = Detalles de los gráficos

+ = Aumento de la imagen

COMANDOS EXCLUSIVOS DEL MAPA AUTOMÁTICO

F = Modo de seguimiento (activado/desactivado)

M = Señalar ubicación

C = Borrar las señales

+ = Ampliar imagen con zoom

- = Alejar imagen con zoom

O = Mapa entero/imagen con zoom

SELECCIÓN DE ARMAS

1 = Puños/ Sierra cadena

2 = Pistola

3 = Escopeta/Escopeta combate

4 = Ametralladora

5 = Lanzacohetes

6 = Rifle de plasma

7 = BFG 900

TECLAS DE MOVIMIENTO

Avance
Retroceso
Giro a la izda.
Giro a la dcha.
Correr hacia delante
Correr hacia detrás
Giro rápido a la izda.
Giro rápido a la derecha
De lado hacia la izda.
De lado hacia la dcha.

Flecha hacia arriba, botón 2 del ratón
Flecha hacia abajo
Flecha hacia la izda.
Flecha hacia la dcha.
Mayúsculas + Flecha hacia arriba
Mayúsculas + Flecha hacia abajo
Mayúsculas + Flecha hacia la izda.
Mayúsculas + Flecha hacia la dcha.
Alt + Flecha hacia la izda.
Alt + Flecha hacia la dcha.

CÓMO DISPARAR CON TU ARMA

Tecla Ctrl
Botón 1 del ratón
Botón 1 del joystick

APERTURA DE PUERTAS/ACTIVACIÓN DE INTERRUPTORES

Barra espaciadora
Pulsar dos veces el botón 2 del ratón
Botón 2 del joystick
Pulsar dos veces el botón 3 del ratón

CONSEJO: Cuando le hayas cogido el truco al juego, intenta utilizar el ratón y el teclado a la vez. Con el ratón podrás apuntar las armas de manera mucho más certera (te da la posibilidad de girar lentamente a izquierda y derecha) mientras que el teclado te permite activar las numerosas funciones del juego.

LA PELIGROSA ATMÓSFERA DE DOOM

Algunas zonas de la atmósfera de FINAL DOOM pueden ser aún más peligrosas que los monstruos que te puedas encontrar allí. Ten cuidado con las zonas en las que haya barriles explosivos, residuos radioactivos o techos que se desploman.

BARRILES EXPLOSIVOS: Desperdigados por la base encontrarás toneles que contienen combustible, residuos tóxicos u otras sustancias volátiles. Si le disparas a uno de estos barriles, ¡armarás una buena! Puede que hacerlo explotar te cueste unas cuantas balas, pero bastará una simple descarga de cualquiera de las otras armas.



LIMO Y OTRAS SUSTANCIAS RADIOACTIVAS: En muchas de las zonas de FINAL DOOM existen charcos de líquidos peligrosos que te harán daño si pasas por encima. Hay muchos tipos de residuos que causan más o menos daños. Si tienen aspecto líquido ¡cuidado!

TECHOS QUE SE DESPLOMAN: Algunos de los techos de FINAL DOOM pueden espachurrarte, haciéndote llorar sangre. Normalmente verás el techo moverse antes de pasar debajo, pero no siempre. ¡Ten cuidado y guarda la partida con frecuencia!

CONSEJO: Los barriles serán a menudo el arma más devastadora de tu arsenal, pues provocan la desintegración inmediata de cualquier morador del purgatorio que se encuentre lo suficientemente cerca. Espera a que varios de los diablejos se hayan aproximado a un barril, dispárale, y verás cómo todos vuelan por los aires.

SALUD Y ARMADURA

Incluso para un hombretón como tú, FINAL DOOM puede resultar un sitio peligroso. Cada vez que te hieran, la pantalla lanzará un destello rojo y tu salud empeorará. No pierdas de vista tu

salud o terminarás mordiendo el polvo.

CURACIÓN: Cuando te hieran, querrás curarte lo antes posible. Por fortuna dispones de botiquines y paquetes de estimulantes desperdigados por toda la base. Hazte con ellos si puedes.



Los paquetes de estimulantes te proporcionan una inyección inmediata de enzimas vigorizadoras que te harán sentirte como un hombre nuevo, o casi.



Los botiquines son todavía mejores, porque incluyen vendas, antitoxinas, y otros artículos médicos que te harán sentirte mucho más sano.

ARMADURA: Encontrarás dos tipos diferentes de armadura. Ambas te protegen de daños externos. Por desgracia, los ataques del enemigo las van deteriorando hasta que acaban completamente destruidas, tras lo cual tendrás que hacerte con un repuesto.



La armadura de seguridad es un chaleco ligero de kevlar, ideal para contener tumultos.



La armadura de combate es una chaqueta pesada hecha de un derivado del titanio. Resulta muy útil para protegerse del fuego de las armas enemigas, como el que vas a recibir.

Si ya llevas una armadura, sólo tienes que coger una de recambio en caso de que ofrezca más protección que la que tienes puesta.

REFORZADORES DE ENERGÍA

Encontrarás otras piezas de "electrónica de vanguardia" diseminadas por FINAL DOOM. La mayoría de ellas resulta muy útil, así que cógelas siempre que puedas. Se trata de artículos especiales cuyo efecto tiene una duración limitada, ya sea todo el nivel, un período limitado de tiempo o el momento de utilizarlos. Algunas de ellas modifican la pantalla para que sepas cuándo están activas. Por ejemplo, cuando cojas un traje antirradiación, la pantalla se volverá verde. Cuando el traje se deteriore la pantalla comenzará a parpadear; señal inequívoca de que debes salir de la masa radioactiva ¡en el acto!



Los trajes antirradiación te proporcionan protección contra la radioactividad, el calor y otras formas de energía de baja intensidad. En definitiva, los trajes te permiten vadear las masas radioactivas sin sufrir ningún daño. Mientras dure el traje, la pantalla tendrá un tono verdusco.
Duración: tiempo limitado.



Los paquetes "fiera" te curan y además actúan como dosis de adrenalina súper, aumentando enormemente el vigor de tus músculos. Puesto que ya eres un tipo fuertecito, estos suplementos de fuerza te permitirán despedazar a esos pardillos, miembro a miembro, e incluso machacarlos sin mayor problema. Sin embargo, para beneficiarte de esta fuerza extra, deberás atacar con los puños. Cuando te pongas como una fiera, la pantalla se volverá roja por un momento.
Duración: un nivel.



Las mochilas te permiten llevar más munición. Además, cada vez que encuentres una mochila, recibirás munición adicional.



Los visores de amplificación de la luz te permiten ver con claridad incluso aunque esté oscuro como la boca del lobo.
Duración: tiempo limitado.



Los mapas de ordenador resultan muy útiles para actualizar tu mapa automático con un plano de toda la zona, que incluye todas las zonas secretas o escondidas. Las zonas en las que no has estado aparecerán en gris.

Duración: un nivel.

ARTEFACTOS

Encontrarás también algunos artefactos provenientes de otras dimensiones que pueden resultarte útiles.



Las pociones curativas mejoran un poco más tu salud, incluso si se encuentra al 100%.



La armadura espiritual te ofrece una pequeña protección adicional, que se suma a la de tu armadura normal.



Las esferas del alma no son fáciles de encontrar, mejoran enormemente tu salud. Basta con que te toques con una de ellas y te sentirás más sano que nunca.



Las megaesferas combinan la protección de las armaduras de combate con el efecto saludable de las esferas del alma.



Los artefactos de despiste son unas curiosas esferas gracias a las cuales resultará muy difícil detenerte. El enemigo no deja de verte pero fallará la mayoría de sus ataques.

Duración: Tiempo limitado.



Los artefactos de invulnerabilidad te harán inmune a cualquier ataque. Muy chulos hasta que se les pasa el efecto. Cuando seas invulnerable la pantalla se volverá blanca, tu castigo por ser un tipo tan duro.

Duración: Tiempo limitado.

CONSEJO: Crea la discordia entre los demonios conduciéndolos a dispararse unos a otros. Si un demonio agrede a otro, este último volverá su rabia contra el pobre que haya demostrado mala puntería. Si esto llegara a suceder, déjales que se peleen, la verdad es que te estarán haciendo un favor. (No funcionará con proyectiles lanzados entre demonios de la misma forma).

EL ENEMIGO

Desde el momento en que atravieses la puerta hasta el último disparo del juego, no harás más que enfrentarte a un número interminable de monstruos. Algunos no son más que tipos normales con mal carácter, otros han salido directamente del Infierno. Algunos de los seres a los que te enfrentarás no aparecen aquí. No digas que no te hemos avisado.



Ex humanos: Hace tan sólo unos días, te encontrabas probablemente intercambiando historias de batallitas con alguno de ellos. Ahora no tienes más remedio que intercambiar plomo.



Ex sargentos humanos: Igual que los de antes, pero mucho más crueles y duros. Si no tienes cuidado, estas escopetas andantes te cubrirán de agujeros.



Ex comando: ¡Como si los zombis con escopetas no fueran suficiente! Por lo menos, cuando te cargues a uno de estos desgraciados, conseguirás una ametralladora muy chula.



Diablillos: Tú creías que los diablillos no eran más que unos simpáticos tipejos vestidos de rojo y con un tridente. ¿De dónde habrán salido estos malvados ma-

rrones? Te lanzarán bolas de fuego directas al cuello y nunca se morirán al primer disparo. Más te valdría encontrar algo mejor que esa pistola si te vas a enfrentar a más de uno de estos seres.



Demonios: Parecidos a un gorila afeitado pero con cuernos, cabezota, muchos dientes y más difíciles de matar. No te acerques mucho o te arrancarán la cabeza.



Espectros: ¡Estupendo! Justo lo que necesitabas, un monstruo (casi) invisible.



Almas perdidas: Tontos, duros, voladores, envueltos en fuego...para qué decir más.



Cacodemonios: Flotan por el aire, escupen bolas de rayos, y presumen de una bocaza enorme. Si te acercas mucho, no dudes que saldrás escaldado.



Caballeros del Infierno: Duros como el hormigón y de un tamaño enorme, estos goliaths son lo peor que ha andado sobre dos patas desde la época de los tyrannosaurus rex.



Barones del Infierno: los caballeros del Infierno ya eran de por sí amedrentadores, pero estos barones lo son aún más. Se parecen mucho a los primeros pero, entre otras cosas, se diferencian en que son más duros de pelar.



Araconotrón: Después de todo, puede que la cibernética no fuera una buena idea. Mira lo que los demonios han hecho con ella. En cierto modo, parece injusto que no seas el único en el Infierno que tiene una pistola de plasma.



Dolor elemental: ¡Vaya un nombre! ¡Y vaya un tipo! Matarle es casi peor que dejarle con vida.



Restitución: Según parece, cuando un demonio muere, lo recogen, lo adecentan un poco, lo equipan para combatir y lo vuelven a mandar a la batalla. Los malos nunca descansan, ¿eh? Ya te gustaría a ti que tus misiles tuvieran el mismo efecto que los suyos.



Mancubo: Lo único bueno de este gordo es que es fácil hacer blanco en él. ¡Y menos mal!, porque hacen falta muchos disparos para hacerle caer. Lanza bolas de fuego como un descosido.



Archivillano: Uno de los peores enemigos. No hay tiempo suficiente para decir todas las cosas negativas que le caracterizan. Conjura hechizos, es rápido, difícil de matar, y resucita monstruos. ¡Menos mal que no hay muchos de estos!



Araña madre: Sabías que los araconotrones tenían que venir de algún sitio. He aquí a la madre. No tiene armas de plasma, lo que es muy de agradecer. Pero en vez de eso, tiene una ametralladora súper. Un auténtico incordio.



El ciberdemonio: Un rascacielos que lanza misiles y tiene patas de cabra. Para qué decir más.

Nota: Estas ilustraciones no están dibujadas a escala.

INSTRUCCIONES PARA LAS PARTIDAS DE VARIOS JUGADORES

Muchas de las reglas para jugar a FINAL DOOM cambian si se trata de una partida de varios jugadores. Antes de empezar a jugar, lee la información que te presentamos a continuación.

MENÚS: Cuando actives el menú de las opciones, o cualquiera de sus submenús, la PARTIDA CONTINUARÁ de manera que los otros jugadores puedan seguir con la acción. Así que, antes de ajustar el tamaño de una pantalla o de ajustar el volumen del sonido, lo mejor es buscar un sitio seguro.

REANUDAR: Cualquiera de los jugadores puede detener la pulsando la tecla PAUSA, pero cualquiera de los otros puede reanudarla partida pulsando dicha tecla otra vez. Asegúrate de que tus compañeros están de acuerdo antes de tomarte un descanso.

GUARDAR: Cuando guardas una partida de varios jugadores, FINAL DOOM la guarda en los respectivos sistemas de todos los jugadores, en el espacio que hayas seleccionado, con lo cual quedará grabada encima de lo que quiera que hubiera en ese espacio. Por lo tanto, antes de guardar una partida, todos los jugadores tienen que ponerse de acuerdo en qué espacio van a utilizar.

CARGAR: Si estás participando en una partida de varios jugadores, no podrás cargar otra que ya tuvieras guardada en la memoria. Para poder hacer eso, todos los participantes tienen que abandonar la partida en curso y reiniciar el juego desde una partida que haya guardada en la memoria, puedes seleccionarla en el programa de CONFIGURACIÓN (SETUP) o introducir su nombre como parámetro en la línea de comandos con la que se arranca el juego.

ARMAS: Aunque cuando un jugador se encuentra un arma, la recoge, ésta seguirá estando disponible para el resto de los jugadores. Nota: las escopetas que dejan caer los ex sargentos humanos sólo las podrá coger el jugador que se haya cargado al ex sargento en cuestión.

MUERTE: Si te matan y vuelves a empezar en el mismo nivel, los artículos que hubieras recogido y los monstruos que hubieras matado NO volverán a aparecer. Aunque tú hayas muerto, los otros jugadores siguen vivos, por lo que sería injusto anular sus esfuerzos resucitando a todos los monstruos. Como consecuencia, llegará un momento en que no quedarán ni monstruos ni munición. Para evitarlo, puedes elegir el nivel de dificultad que hayáis elegido. Consulta el archivo README (LEAME) para ver más detalles sobre los parámetros de las líneas de comandos.

TELETRANSPORTADORES: Cuando un jugador entra en un teletransportador, lo que quiera que haya en el teletransportador de destino quedará destruido. Este fenómeno se llama telefragmentación. Sólo hay una forma más humillante de morir que ésta: que el enemigo acabe contigo a base de mamporros. Puedes salvarte si sales lo antes posible del teletransportador.

COLORES DEL UNIFORME: En las partidas en red, el uniforme de cada jugador tiene un color diferente. Será el mismo color que el que aparezca detrás de tu cara en la barra de situación. Estos colores son: MARRÓN, AÑIL (negro), VERDE y ROJO.

MODO DE CONVERSACIÓN: En una partida de varios jugadores, puedes comunicarte con los otros participantes activando el modo de conversación. Para mandarles un mensaje, pulsa la letra "T". En la esquina superior izquierda de la pantalla aparecerá un cursor. Teclea el mensaje y pulsa la tecla INTRO para enviarlo. Para mandarle un mensaje a un solo jugador, pulsa la tecla "T", y luego la letra que corresponda al color de ese jugador: La "B" corresponde al jugador de marrón; la "I", al de añil; la "G", al de verde; y la "R", al de rojo.

MACROS DE CONVERSACIONES: En una partida de varios jugadores, puedes enviar macros que hayas preparado previamente en el programa de CONFIGURACIÓN, tras seleccionar "Run Network/Modem/Serial Game" (Ejecutar una partida en red/con módem/conexión en serie). Primero tienes que activar el modo de conversación (según se ha explicado en el apartado anterior), luego mantén pulsada la tecla Alt y pulsa la tecla del número que corresponda al macro que quieras enviar. Por ejemplo, si el macro número 2 es "¡Muere canalla!", activa el modo de conversación pulsando la tecla "T", luego mantén pulsada la tecla Alt y pulsa el número 2.

SALIR DE UN NIVEL: Cuando un jugador sale de un nivel, los demás jugadores saldrán automáticamente con él, independientemente de dónde se encuentren y en qué condiciones.

LA MODALIDAD DE COOPERACIÓN Y LA DE DUELO A MUERTE

Hay dos formas de jugar una partida de varios jugadores: cooperando o enfrentándose a muerte unos con otros. En la modalidad de cooperación, todos los jugadores luchan juntos. En la modalidad de duelo a muerte, tu misión será matar a todo lo que se mueva, incluyendo a tus compañeros. En el programa CONFIGURACIÓN puedes elegir la modalidad que prefieras. Las diferencias entre uno y otro modo son las siguientes.

PUNTO DE PARTIDA: En la modalidad de cooperación, todos los jugadores empiezan en la misma zona. En el otro modo, los jugadores empiezan en distintos puntos, y si quieres ver a alguno, tendrás que seguirle la pista. Para que esta persecución sea más emocionante, cada vez que mueras, volverás a empezar desde un sitio distinto elegido al azar.

LLAVES: En la modalidad del duelo a muerte, los jugadores disponen desde el principio de las llaves necesarias para abrir todas las puertas que haya cerradas en la zona en la que han empezado.

BARRA DE SITUACIÓN: En la modalidad de duelo a muerte, la palabra "ARMS" de la barra de situación es reemplazada por "FRAG", y en vez de indicar qué armas tienes a tu disposición, refleja el número de enemigos que te has cargado.

MAPA AUTOMÁTICO: En la modalidad de cooperación, el mapa automático funciona igual que en las partidas de un solo jugador. Cada uno de los participantes aparece representado por una flecha de distinto color. En la modalidad de duelo a muerte, no tendrás el placer de ver a tus oponentes en el mapa. Al igual que los monstruos, tus "amigos" pueden estar a la vuelta de cualquier esquina, y no lo sabrás hasta que no te hayas dado de narices con ellos.

MODO DE ESPIONAJE: Si estás jugando en la modalidad de cooperación y pulsas la tecla F12 podrás ver, por turno, lo mismo que están viendo cada uno de los otros jugadores. Para volver a ver lo que tú tienes delante, pulsa cualquier otra tecla. La barra de situación que aparece en la parte inferior de la pantalla seguirá siendo la tuya, y si la pantalla se pone roja, serás TÚ el que ha sido herido, no el compañero al que estés espionando.

PANTALLAS INTERMEDIAS: En ambas modalidades, aparecerán pantallas intermedias en las que se analizará tu actuación. En la modalidad de cooperación, estas pantallas presentarán listas de los logros de todos los jugadores en conjunto. En la modalidad del duelo a muerte, estas pantallas presentarán el número de enemigos que se ha cargado cada jugador, especificando quién mató a quién.

GANADOR DE UNA PARTIDA EN MODALIDAD DE DUELO A MUERTE

Las reglas que determinan cuándo se ha acabado una partida de este tipo y quién la ha ganado son generales a propósito. Cualquiera de los participantes puede salir de una zona y forzar al resto a hacerlo también. Además, no hay un mínimo de enemigos que un jugador tenga que cargarse para ser declarado vencedor. Hemos decidido dejar estos detalles a discreción de los jugadores.

EN ID SOFTWARE TRABAJAN

BIZ

Jay Wilbur

INGENIEROS DE SOFTWARE

John Carmack

John Romero

Dave Taylor

ARTISTAS

Adrian Carmack

Kevin Cloud

DISEÑADOR

Sandy Petersen

DISEÑO Y AYUDA TÉCNICA

Shawn Green

American McGee

AYUDANTE DEL BIZ

Donna Jackson

NUESTRO AGRADECIMIENTO ESPECIAL A:

Música y efectos de sonido: Robert Prince

Desarrollo de maquetas: Gregor Punchatz

Controlador de sonido: Paul Radek

y a GT Interactive Software

Final DOOM

Guida di installazione Windows 95 e MS-DOS

Benvenuto a Final DOOM. Questa guida contiene informazioni sull'installazione, sul nuovo Launcher Windows 95, su come iniziare una partita multigiocatore, sui problemi tecnici e sull'assistenza tecnica. Per informazioni sugli ultimi aggiornamenti di Final DOOM, fai inoltre riferimento al file README.TXT. Per visualizzare il file README, vedi "Visualizzare il file README" più avanti sul manuale.

INSTALLAZIONE

Il CD di Final DOOM contiene due versioni del gioco. Una versione DOS e una versione Windows 95 contenente il nuovo Launcher Windows 95. Ogni versione possiede requisiti del sistema diversi e procedure di installazione differenti. Controlla le informazioni più avanti per ottenere le istruzioni corrette per il tuo sistema.

Ogni versione contiene due giochi completi e indipendenti: Plutonia e TNT. Per la versione DOS, puoi installare manualmente entrambi i giochi sul sistema. Per la versione Windows 95, entrambi i giochi vengono installati durante la procedura di installazione e puoi scegliere quale giocare dal Launcher (per maggiori informazioni sul Launcher, vedi più avanti).

Requisiti minimi del sistema per MS-DOS

- 386/33 DX con minimo 4 MB di RAM per Dos 5.0 o superiore.
- Unità CD-ROM a doppia velocità o superiore.
- 20 MB di spazio libero sul disco fisso per ogni gioco; 40 MB in totale per entrambi.
- Scheda grafica VGA
- Scheda sonora (schede sonore più diffuse supportate).

Requisiti minimi del sistema per Windows 95

- 486/66 DX con minimo 8 MB di RAM per Windows 95.
- Unità CD-ROM a doppia velocità o superiore.
- 40 MB di spazio libero sul disco fisso.
- Scheda grafica VGA
- Scheda sonora (schede sonore più diffuse supportate).

Opzioni

- Joystick o mouse.
- Modem con impostazione minima di 9600 baud.
- Collegamento in rete TCP/IP o SPX/IPX per partite in rete per un massimo di quattro giocatori.

Tutti questi dispositivi devono essere allestiti in modo che funzionino appropriatamente in DOS o Microsoft Windows 95. Se, per esempio, hai problemi con il sonoro, dovresti utilizzare la configurazione della scheda sonora DOS/Windows di base per ottenere risultati positivi.

Visualizzare il file README

Dopo avere installato Final DOOM sul tuo sistema, dovresti rivedere il file README.TXT per controllare se sono stati apportati dei cambiamenti dell'ultimo minuto al manuale di Final DOOM o a questa guida. Per visualizzare il file README.TXT:

In DOS

Poiché l'installazione DOS crea due directory separate (Plutonia e TNT), dovresti controllare il README file in entrambe. Per visualizzare il file README, segui le seguenti istruzioni:

Dal prompt C:\, digita CD\PLUTONIA o CD/TNT e poi premi INVIO.
Digita MORE README.TXT INVIO.

In Windows 95

Per Windows 95 il file Readme si trova sul CD-ROM. Per leggerlo, dovrai seguire le seguenti istruzioni:

Controlla che il CD Final DOOM sia nell'unità CD.

Clicca il pulsante Avvio.

Seleziona Programmi.

Seleziona Gestione risorse.

Clicca due volte Sull'icona CD-ROM nella finestra Gestione risorse.

Clicca due volte l'icona Readme.TXT sulla parte destra della finestra.

Quando hai finito di leggerlo, clicca il pulsante di chiusura per uscire o seleziona Esci dal menu File.

Per installare la versione DOS

Se fai girare Windows 3.1, devi prima andare al DOS cliccando su File nell'angolo in alto a sinistra della finestra Program Manager, selezionando Esci da Windows... e cliccando su OK. Nota che ogni volta che giochi, dovrai uscire da Windows e andare alla directory di Final DOOM (digitando CD\PLUTONIA o CD\TNT e premendo INVIO).

Posiziona il CD nell'unità CD-ROM (di solito D:)

Vai sull'unità CD-ROM e digita D: (o la lettera appropriata) e premi INVIO.

Vai su una delle directory di Final DOOM (PLUTONIA o TNT) digitando CD\PLUTONIA o CD\TNT e premendo poi INVIO.

Digita INSTALL e premi ENTER per iniziare il programma di installazione.

Segui le istruzioni sullo schermo.

Nota che avrai bisogno di eseguire due installazioni per installare entrambi i giochi. Puoi scegliere di installare entrambi allo stesso tempo o puoi installare prima uno e poi l'altro. Ricordati che ogni gioco richiede circa 20 MB di spazio libero sul disco fisso, per cui, se lo spazio sul disco fisso non è sufficiente per entrambi i giochi, dovresti installarne uno adesso e uno più tardi.

Appena Final DOOM sarà installato, il programma SETUP girerà automaticamente. Utilizza il programma setup per configurare il gioco in base al tuo sistema. Se non sei sicuro di quale selezionare, consulta il manuale del computer o quello della scheda sonora o seleziona il predefinito premendo INVIO. Se sai di avere una scheda sonora e altoparlanti, ma non sai il tipo di scheda sonora, prova SoundBlaster per la scheda sonora musicale e per quella degli effetti sonori, poiché è la più diffusa.

Dopo avere configurato entrambi i giochi di Final DOOM per il tuo sistema, seleziona "Save Parameters and Launch Plutonia (o TNT)" dal programma setup del menu principale e premi INVIO. Ora sei pronto per giocare. Per maggiori informazioni, vedi "Giocare Final DOOM" sul manuale di "Final DOOM".

Esegui il gioco in DOS

Dal prompt C:\ digita:

CD\FLUTONIA (o CD\TNT) e premi INVIO. Questo ti farà accedere alla directory appropriata. Poi digita DOOM2 e premi INVIO.

Ora sei pronto per giocare. Vedi "Giocare Final DOOM", sul manuale di Final DOOM, per una spiegazione su come iniziare il gioco e utilizzare le funzioni dei menu.

Per installare da Windows 95

Final DOOM supporta Autoplay con Windows 95. Con Windows 95 che sta già girando, inserisci il CD-ROM nell'unità CD-ROM. Il programma autoplay inizierà automaticamente. Clicca su Install e segui le istruzioni sulla videata.

Nota: se il programma autoplay non inizia automaticamente, puoi iniziare l'installazione manualmente seguendo le seguenti istruzioni: clicca sul menu Avvio, seleziona Pannello di controllo, seleziona Installazione applicazioni e clicca su Install. Windows 95 cercherà il programma di installazione sull'unità CD-ROM. Quando trova il programma di installazione di Final DOOM sull'unità CD-ROM, clicca su Fine per iniziare l'installazione. Segui le istruzioni sulla videata.

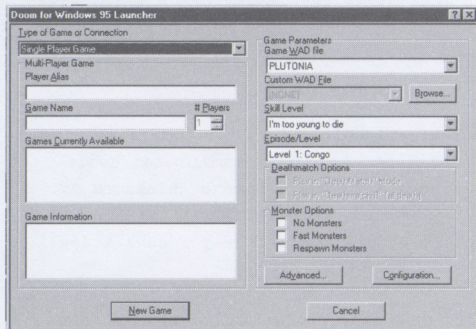
Eseguire il gioco in Windows 95

Una volta installato, puoi fare girare Final DOOM seguendo le seguenti istruzioni:

Clicca su Avvio
Seleziona Programmi
Seleziona la cartella Final DOOM for Windows 95
Clicca su DOOM95

Questo farà apparire il Launcher di Final DOOM, dal quale puoi selezionare le opzioni e i parametri di gioco. La videata principale del Launcher ti consente di selezionare le opzioni e i parametri di base, mentre i pulsanti Avanzato e Configurazione ti danno accesso alle opzioni più avanzate. Queste opzioni sono descritte in dettaglio più avanti. Nota che, eccetto per alcuni menu delle opzioni disponibili all'interno del gioco, puoi cambiare solo le selezioni nel Launcher prima di iniziare un gioco. Se hai già iniziato un gioco, per eseguire nuove selezioni, dovrai abbandonarlo e riavviare il Launcher.

Il Launcher



Tipo di gioco o collegamento

Puoi scegliere tra Single Player (Giocatore singolo), DOS DOOM over Modem (DOS DOOM via modem), IPX Connection for DOS or Mac DOOM (Collegamento IPX per DOS o Mac DOOM), Modem Connection for DirectPlay (Collegamento via modem per DirectPlay) (due giocatori, modem), Null Modem cable connection (Collegamento via cavo Null Modem), WinSock IPX Connection for DirectPlay (Collegamento WinSock IPX per DirectPlay) (di solito Novell) o WinSock TCP Connection for DirectPlay (Collegamento WinSock TCP per DirectPlay) (Internet e LAN). Per maggiori informazioni, vedi la sezione "Iniziare una partita multi giocatore", più avanti sul manuale.

Player Alias (Alias giocatore)

Puoi scegliere un nome per tutta la durata di una partita multigiocatore. Ti consigliamo qualcosa di più schietto come Il macellaio o Tua mamma o qualcosa di altrettanto offensivo.

Game Name (Nome del gioco)

Puoi chiamare la partita multigiocatore in qualsiasi modo tu desideri (se sei colui che ha iniziato la frammentazione).

Games Currently Available (Giochi attualmente disponibili)

Contiene una lista dei giochi in attesa di partecipanti (per esempio hai una partita multigiocatore che inizia all'ora di pranzo o dopo l'orario d'ufficio).

Game information (Informazioni di gioco)

Ti informa sui parametri del gioco che hai selezionato. Cose come Deathmatch II (Partita della morte II), No Monsters (Nessun Mostro) e così via.

Game WAD File (File WAD del gioco)

Indica il tipo di file WAD che stai utilizzando nel gioco. Il file WAD è un file che contiene tutte le informazioni per i livelli di DOOM. Final DOOM contiene due giochi completi, FLUTONIA e TNT. Puoi scegliere il gioco che desideri giocare, selezionando il file WAD corrispondente.

Custom WAD File (Personalizza file WAD)

Puoi ottenere degli ambienti di gioco personalizzati utilizzando fonti diverse o puoi crearli da solo. File WAD personalizzati possono essere trovati sulla maggior parte dei servizi on-line più diffusi, siti Internet e BBS. Da questo menu puoi scegliere il file WAD personalizzato da utilizzare per le modalità deathmatch, single-player game, tag-match e così via. Nota che ogni giocatore deve avere il file WAD selezionato presente sul suo sistema perché questo funzioni appropriatamente.

Skill Level (Livello di abilità)

Ti consente di scegliere tra cinque livelli di difficoltà, da Hey, Not Too Rough (Non troppo difficile) fino a Nightmare (Incubo).

Episode/Level (Episodio/Livello)

Ti consente di scegliere l'episodio e il livello da cui vuoi iniziare, all'interno del WAD attuale.

Deathmatch Options (Opzioni partita della morte)

Puoi scegliere tra due tipi di Deathmatch: Deathmatch e Deathmatch II. In Deathmatch (la forma originale), le armi/oggetti rimangono dove si trovavano quando li avevi raccolti (possono essere raccolti da altri), ma puoi raccogliergli solamente una volta. Potresti considerare la prima versione di Deathmatch come la più strategica per i puristi di DOOM, poiché le munizioni sono limitate (puoi raccogliergli solamente una volta) e dovrai essere furbo e sparare meno colpi. Le armi e gli oggetti di Deathmatch II (eccetto Invisibilità e Invulnerabilità che si usano solamente una volta) scompaiono quando gli utilizzi ma riappaiono dopo un breve periodo.

Monster Options (Opzioni Monster)

Scegli tra No Monsters (Nessun mostro), Fast Monsters (Mostri veloci) e Respawn Monsters (Mostri che si rigenerano). Se attivi No Monsters, il livello contiene solamente te e gli altri giocatori. Fast Monsters rende qualsiasi cosa, come spostarsi e sparare, più veloce. Se scegli Respawn Monsters, i mostri uccisi ritornano dopo un breve periodo di tempo. Non c'è bisogno di dire che sarebbe da sciocchi scegliere No Monsters e Respawn Monsters per lo stesso incontro.

Advanced... (Avanzate)

Clicca su questo pulsante per visualizzare le opzioni avanzate di dialogo. Le opzioni avan-

zate di dialogo sono descritte dettagliatamente più avanti.

Configuration... (Configurazione)

Clicca su questo pulsante per visualizzare la finestra di configurazione. La finestra di configurazione è descritta dettagliatamente più sotto.

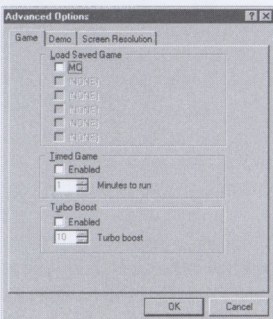
New Game (Nuovo gioco)

Clicca su questo pulsante per iniziare il gioco utilizzando le impostazioni selezionate.

Cancel (Cancella)

Clicca su questo pulsante per uscire da Final DOOM.

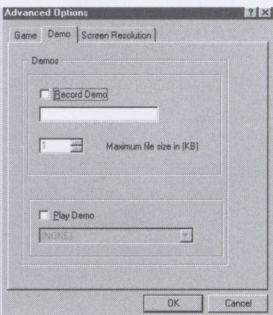
Le opzioni avanzate



La finestra Avanzate ha tre opzioni: Game (Gioco), Demo (Dimostrazione) e Screen Resolution (Risoluzione videata).

Menu Game

Il Menu di gioco ti consente di caricare un gioco precedentemente salvato o impostare un limite di tempo per una partita multigiocatore (da 1 a 999 minuti). In un gioco con limite di tempo non dovrai trovare l'uscita per andare al livello di gioco successivo, il gioco avanzerà automaticamente al livello successivo quando il limite di tempo viene raggiunto. Il menu di gioco ti consente di selezionare un potenziatore turbo con valore da 1 a 255. Il potenziatore turbo aumenta la velocità di base alla quale puoi muoverti all'interno del gioco. Come per il limite di tempo, è utilizzabile solamente nella partita multigiocatore.

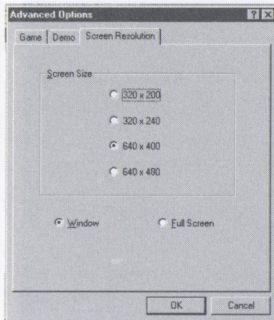


Menu Demo

L'opzione Demo ti consente di registrare le sessioni di gioco e rigiocarle successivamente. Registrando le partite multigiocatore evita che le tue vittime "dimentichino" tutte le volte che le avevi annientate. Per registrare o rigiocare giochi precedentemente registrati, seleziona Demo dal dialogo delle opzioni avanzate. Per registrare un gioco clicca sulla casella Record demo. Poi, invia un nome per il gioco registrato. Specifica una dimensione massima per il file o lascia il valore predefinito di 999KB. Per finire, clicca su OK per ritornare alla videata principale del Launcher.

Menu Screen Resolution

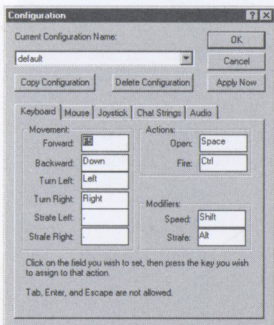
L'opzione Screen Resolution ti consente di scegliere tra quattro risoluzioni video: 320X200, 320X240, 640X400 e 640X480. Puoi anche scegliere di giocare Final DOOM in una finestra o a tutto schermo. Seleziona e premi OK.



Nota: se cerchi di fare girare il gioco nella modalità 640X480 o inferiore di un Pentium 90, il gioco potrebbe girare troppo lentamente. Per fare accelerare il gioco cerca di farlo girare nella modalità 320X200.

Per rigiocare una sessione registrata clicca sulla casella Play Demo. Poi, utilizza il menu a scorrimento o il pulsante Sfoglia per localizzare la sessione registrata che vuoi rigiocare. Per finire, clicca su OK.

Le opzioni di configurazione



La finestra di configurazione

La finestra di configurazione ti consente di personalizzare alcuni parametri di Final DOOM. Le opzioni sono:

- **Keyboard (Tastiera):** utilizza questa finestra per cambiare i tasti che controllano i movimenti e le azioni all'interno del gioco. ***Nota:** se modifichi i tasti predefiniti per movimenti e azioni, assicurati di non selezionare un nuovo tasto che è già utilizzato per un'altra funzione. Per esempio, se cambi la freccia in su (spostare in avanti) a 3 (seleziona fucile), ogni volta che premerai 3 ti sposterai in avanti E selezionerai il fucile. Il programma non ti impedisce di impostare due azioni con lo stesso tasto, ma ciò dovrebbe essere in ogni caso evitato. Vedi la tabella dei Comandi e dei tasti di scelta veloce per una lista dei tasti e delle funzioni ad essi assegnati.
- **Mouse:** ACCENDI/SPEGNI (ON/OFF) il supporto mouse, assegna i pulsanti per spostarti in avanti/attaccare e sparare. C'è anche una barra di scorrimento che puoi utilizzare anche per regolare la sensibilità del mouse.
- **Joystick:** scegli un joystick che hai installato in Windows 95 e assegna i tasti per fuoco, aprire, colpire e correre. Il pulsante Configura ti consente di tarare il joystick.
- **Chat Strings (Stringhe di dialogo):** in una partita multigiocatore puoi comunicare con gli altri giocatori premendo T e poi digitando un messaggio (seguito da INVIO). La funzione delle stringhe di dialogo ti consente di predefinire fino a dieci messaggi che puoi inviare semplicemente premendo alcuni tasti sulla tastiera, rimanendo in ogni caso focalizzato sull'azione senza sprecare troppo tempo a digitare. Per utilizzare le stringhe di dialogo in una partita multigiocatore, premi ALT seguito dal numero (0-9) della stringa di dialogo che desideri inviare.

Audio: imposta il volume degli effetti sonori, il numero dei canali e il volume della musica.

Copy and Delete Configuration (Copiare e cancellare configurazione): utilizza questa opzione per copiare una configurazione da un altro computer o per cancellare una o più delle configurazioni salvate.

Disinstallazione in Windows 95

Nel caso alquanto improbabile che desiderassi rimuovere Final DOOM dal computer, dovresti evitare di cancellare manualmente i file dal disco fisso. Utilizza le opzioni di Windows 95 per disinstallare il gioco in modo più efficace e sicuro.

1. Apri il pannello di controllo e clicca due volte sull'icona **Aggiungi/Rimuovi programmi**.

2. Seleziona **Finale DOOM** dalla lista delle applicazioni.

3. Premi il pulsante **Aggiungi/Rimuovi** e conferma la rimozione di Final DOOM.

Se dovessi rimuovere inavvertitamente dal computer un file necessario di Final DOOM e desideri reinstallarlo, dovresti prima disinstallare e poi installare una nuova copia.

INIZIARE UNA PARTITA MULTIGIOCATORE

Un massimo di quattro giocatori possono partecipare a una partita multigiocatore in rete di Final DOOM. Un massimo di due giocatori può giocare una partita multigiocatore di Final DOOM via modem o null-modem. Le partite multigiocatore vengono iniziate in modo differente a seconda che tu stia eseguendo DOS or Windows 95. Gli utenti Windows 95 controllano tutte le opzioni multigiocatore dal Launcher. Gli utenti DOS utilizzano il programma DM (Deathmanager). Qui di seguito ci sono le istruzioni per come inizializzare una partita multigiocatore sia in Windows 95 che in DOS.

AVVIO: Windows 95

Clicca su **Avvio**, seleziona **Programmi**, seleziona la cartella **Final DOOM per Windows 95** e infine clicca su **DOOM95**. Apparirà il Launcher di Final DOOM.

Utilizzando il menu a tendina in **Type game o connection**, scegli il tipo di gioco che desideri giocare. Hai a disposizione le seguenti opzioni:

Single Player: per un gioco singolo.

DOS DOOM over Modem: per collegarsi via modem con un altro giocatore che utilizza la versione DOS.

IPX Connection for DOS or MAC DOOM: per collegarsi, tramite una rete locale (LAN), con un altro giocatore che utilizza la versione DOS o Macintosh.

Modem Connection For DirectPlay: per collegarsi via modem con un altro giocatore che utilizza la versione Windows 95.

Null Modem cable connection: per collegare due computer tramite un cavo seriale.

WinSock IPX Connection For DirectPlay: per collegarsi con altri giocatori dotati della versione Windows 95 in collegamento in rete utilizzando il protocollo IPX (di solito Novell).

WinSock TCP Connection For DirectPlay: per collegarsi con altri giocatori dotati della versione Windows 95 in collegamento in rete utilizzando il protocollo TCP. Per una partita multigiocatore, entrambi i giocatori devono avere questo software ed entrambi devono fare le selezioni appropriate.

AVVIO: DOS

Dando per scontato che tu abbia installato Final DOOM come descritto in precedenza, dovresti essere pronto per iniziare una partita multigiocatore. Fai girare il programma DM.EXE digitando i seguenti al comando C:\:

1. CD\PLUTONIA (o CD/TNT) INVIO
2. DM INVIO

Questo avvierà il programma DeathManager. Il programma DM ti consente di impostare facilmente le opzioni disponibili in una partita multigiocatore. Qui puoi scorrere tutte le opzioni per una partita multigiocatore, come number of player (numero di giocatori), cooperative (cooperativa) o deathmatch monster/no monsters (deathmatch mostri/nessun mostro) ecc. Seleziona e, quando sei pronto, premi F10 per iniziare il gioco.

MOLTO IMPORTANTE: se stai utilizzando un modem, dovrà essere impostato a 9600 baud, con error-connection (correzione errore), data-compression (compressione dati) e flow-control (controllo flusso) spenti. Per ulteriori dettagli, fai riferimento al file README.TXT nella directory di Final DOOM. Assicurati di avere selezionato il tuo modem dalla lista dei modem nella sezione "Choose your Modem" (Scegli il tuo modem) del programma SETUP, prima di provare a giocare una partita via modem a due giocatori.

PARTITE MULTIGIOCATORE IN RETE: per giocare una partita in rete, mentre anche un altro gruppo sta giocando una partita multigiocatore, devi cambiare la porta indirizzo di rete con un parametro di comando di linea che passi al DM (porta valore). L'indirizzo della porta informa il server dove inviare le informazioni che vengono spedite in rete. Il valore delle porte di rete varia da 1 a 64000. Dovresti fare riferimento alla persona responsabile della rete per le porte disponibili.

Problemi tecnici

La seguente guida ai problemi tecnici si riferisce alla versione DOS di Final DOOM. Se hai problemi eseguendo la versione Windows 95, controlla il file README.TXT sul CD per informazioni dell'ultimo minuto o contatta i nostri specialisti elencati alla fine della guida.

Problemi generali

Credo di aver installato Final DOOM correttamente ma quando arriva a I_Startup Timer...si blocca.

Probabilmente Windows sta ancora girando. Riaccendi il computer ed assicurati di uscire da Windows prima di giocare Final DOOM.

Eseguendo Final DOOM, ottengo un errore di "Insufficient Memory" (memoria insufficiente) oppure Final DOOM non gira.

La RAM libera di cui disponi non è sufficiente per l'esecuzione di Final DOOM. Il problema di solito sorge con elaboratori dotati di 4 MB di RAM (per girare, Final DOOM ha bisogno di 3.7 Mb). Se hai caricato DOS 6.0 o superiore, avvia il sistema e tieni premuto il tasto Maiuscole non appena appare il messaggio "Starting MS-DOS...". Tale operazione riavvia il sistema da zero, dovrai quindi accedere alla directory appropriata di Final DOOM prima di eseguirlo. Per farlo:

1. Digita CD\PLUTONIA (o CD/TNT) INVIO
2. Poi digita DOOM2 e premi INVIO.

La soluzione migliore è quella di creare appositamente un menu CONFIG.SYS per l'avvio di Final DOOM (vedi il manuale di MS-DOS 6.0). Se possiedi DOS 5.0 o versioni precedenti dovrai

creare un apposito disco per riavviare il sistema da zero.

Avvertenza: Non utilizzare gestori di memoria quali EMM386, QEMM ecc. Non utilizzare programmi che creano delle cache del disco quali SMARTDRV ecc.

Durante la decompressione di Final DOOM ottengo "WRITE ERROR".

Se utilizzi un programma di compressione del disco quale STACKERTM o DOUBLESPECETM, può darsi che questi valutino lo spazio libero disponibile sul disco in modo incorretto. La soluzione più semplice è quella di creare più spazio sull'unità disco fisso, cancellando alcuni programmi di cui non hai più bisogno.

Il programma SETUP di Windows gira dopo l'installazione.

Final DOOM non si è installato sul disco fisso, probabilmente a causa di una mancanza di spazio. Vedi sopra per come risolvere questo problema.

Perché il mouse non funziona con Final DOOM?

Se, nell'AUTOEXEC.BAT hai modificato il nome di alcune informazioni o le hai temporaneamente disattivate, potresti aver rimosso il comando che carica il driver del mouse. Non è difficile caricare il driver del mouse in DOS, a volte basta digitare MOUSE e premere INVIO al prompt del comando.

Se questo non funziona, consulta il manuale del computer, per ottenere informazioni su come caricare il driver del mouse.

Final DOOM è troppo scuro, non si vede niente.

Su certi monitor Final DOOM è troppo scuro per giocare. Premi F11 per variare la luminosità dello schermo. L'opzione prevede cinque livelli di luminosità.

Perché l'animazione non è fluida?

Se l'animazione non è fluida, prova a ridurre le dimensioni della finestra. Per ulteriori informazioni sulle opzioni menzionate, consulta la guida di Final DOOM.

La mia scheda sonora Gravis Ultra SoundTM non funziona.

Il valore IRQ predefinito per una Gravis Ultra Sound è 11. Final DOOM non gestisce IRQ superiori a 7. Modifica il valore tramite il programma Setup di Gravis Ultra Sound.

Perché non si sente né musica né effetti sonori?

Se non senti né musica né/o effetti sonori, può darsi che Final DOOM non abbia informazioni corrette riguardo alla tua scheda sonora. Esegui il programma SETUP per controllare se tali informazioni sono corrette. Final DOOM non supporta canali IRQ superiori a 7. Raccomandiamo di impostare la scheda sonora su un numero IRQ dal 7 in giù. Consulta la guida della tua scheda sonora per ulteriori informazioni sull'impostazione dei canali IRQ. Questo è particolarmente importante per gli utenti di Gravis Ultra Sound perché l'impostazione predefinita di tale scheda è 11.

Non ottengo alcun effetto sonoro digitale dalla mia scheda che è compatibile con Sound BlasterTM.

C'è un conflitto a livello di DMA. Forse hai un CD-ROM o un disco fisso sullo stesso canale DMA da te specificato nel programma SETUP di Final DOOM. Cambia il canale DMA della scheda sonora o del dispositivo responsabile.

L'ascolto degli effetti sonori di Final DOOM con la mia scheda Sound Blaster (o compatibile al 100%) soffre di disturbi di origine statica.

Dovresti consultare la guida della scheda sonora per ulteriori informazioni su come azzerare i volumi Mic e Line. Tale operazione viene di solito eseguita tramite il programma del miscelatore che accompagna la scheda sonora.

I disturbi di origine statica persistono oppure gli effetti sonori sono difettosi. Disinserisci gli eventuali dispositivi delle porte parallele. (Per funzionare con Final DOOM, le schede sonore devono utilizzare IRQ5 o IRQ7 che sono utilizzati dalle LPT2 e LPT1, quando le stampanti sono inserite.)

La mia scheda sonora ATI non produce alcun suono.

Richiedi alla ATI un aggiornamento BIOS.

Final DOOM si blocca.

Devi disattivare l'opzione "Hidden Refresh" nelle impostazioni Advanced Chipset CMOS. Se utilizzi RAMBIOS.SYS, rimuovilo da CONFIG.SYS. Assicurati anche di disattivare l'opzione Hardware Video Shadowing (che si trova anch'essa nelle impostazioni della CMOS).

Ogni volta che gioco con Final DOOM, dopo un certo lasso di tempo, lo schermo diventa nero. Si sentono ancora la colonna sonora e il sonoro.

Certi computer utilizzano un sistema speciale per gestire e/o risparmiare energia (Power Management - Energy saving) il quale, di solito dopo un determinato periodo di inattività, oscura lo schermo. Se il tuo computer è dotato di tale sistema consulta la guida dell'hardware o richiedi alla casa produttrice indicazioni su come disabilitare tale caratteristica che, molto probabilmente, è la causa del problema.

Problemi via modem/rete

Vorrei impostare una partita via modem, ma il mio modem non figura nella lista di quelli del programma Setup.

Se il tuo modem non figura nella lista, prova a selezionarne uno compatibile al tuo. Se ciò non funziona, rivolgiti alla casa produttrice del modem richiedendo una stringa di inizializzazione che disattivi le opzioni Data Compression, Error Correction e Flow Control utilizzate dal tuo modem. Quindi, per permettere a Final DOOM di utilizzare la nuova stringa, modifica il file modem.cfg della directory Final DOOM e sostituisci la prima linea del file con quella che hai ricevuto dalla casa produttrice.

Ricevo l'errore "IPX NETWORK NOT DETECTED" (mancata identificazione della rete IPX)

Attualmente Final DOOM supporta solo reti che utilizzano il protocollo IPX. Se ricevi questo messaggio consulta la guida della rete per assicurarti che la tua rete utilizzi tale protocollo.

Perché non riesco ad avviare Final DOOM in modalità multigiocatore?

Se qualcun altro sta già eseguendo Final DOOM in modalità multigiocatore possono sorgere dei conflitti a livello di porte all'interno della rete. Modifica i parametri del programma SETUP in modo da eseguire Final DOOM sotto un'altra porta. Rivolgiti al responsabile della rete per richiedere un indirizzo di porta alternativo.

Durante l'avvio, Final DOOM si arresta a "looking for player" ("ricerca giocatore") Ciò si verifica quando hai inserito un numero di giocatori superiore a quello del numero reale dei giocatori. Per esempio, se ci sono solo tre giocatori e tu dici a Final DOOM che ce ne sono quattro, Final DOOM attende fino a quando il quarto giocatore inizia la partita. Premi il tasto ESC per uscire e ricominciare la partita con il numero di giocatori corretto.

Durante l'esecuzione di Final DOOM, ricevo il messaggio "CONSISTENCY FAILURE" (errore a livello di consistenza).

Se ricevi questo messaggio vuol dire che è successo qualcosa per cui, in modalità multigiocatore, su uno dei computer la partita è diversa da quella che viene giocata sugli altri sistemi. Se ciò dovesse succedere, tutti i giocatori devono uscire da Final DOOM e ricominciare.

Ho ricevuto il messaggio "DIFFERENT VERSIONS OF Final DOOM CANNOT PLAY A NET GAME" (diverse versioni di Final DOOM non possono giocare una partita in rete). Per continuare a migliorare Final DOOM, la Id lo aggiorna ogni qualvolta lo ritiene necessario. Non si può giocare una partita a più giocatori tra utenti che hanno una versione diversa di Final DOOM.

ASSISTENZA TECNICA

Se hai letto il manuale d'istruzioni e la guida di installazione, ma hai bisogno di ulteriore assistenza per fare girare Final DOOM prova i seguenti:

File README.TXT

Il file README.TXT, situato nella directory Final DOOM for Windows 95 (versione Windows 95) o nelle directory Plutonia o TNT (versione DOS), contiene le informazioni più aggiornate a disposizione. Dovresti controllare questo file poiché potrebbe contenere le risposte alle tue domande. Per visualizzare il Readme, segui le istruzioni ("Visualizzare il file Readme") citate in precedenza in questa guida.

Assistenza via e-mail e modem

Ottieni le informazioni tecniche più aggiornate (o semplicemente naviga la nostra incredibile sezione sulla rete) sul sito web della GT Interactive Software <http://www.gtinteractive.com>. Nella sezione dell'assistenza tecnica puoi accedere a delle liste di domande ricorrenti, suggerimenti sui problemi tecnici, discussioni e ottenere accesso al supporto diretto via e-mail. Se necessario, potrai trovare anche delle correzioni.

IMPORTANTE: prima di modificare l'impostazione del sistema o del software, ti consigliamo di rivedere i manuali del sistema per accertarti che le modifiche non danneggino delle informazioni preesistenti o l'hardware del sistema o del network. La modifica del sistema o dell'impostazione del software potrebbero causare problemi imprevedibili.

DOOM 1993 Id Software, Inc. Tutti i diritti riservati. Final DOOM 1996 Id Software, Inc. Tutti i diritti riservati. Distribuito dalla GT Interactive Software Corp. DOOM, Final DOOM e i loro logo e simili sono marchi della Id Software, Inc. Microsoft, Windows e MS-DOS sono marchi registrati della Microsoft Corporation. IBM è un marchio registrato della International Business Machines Corporation. Tutti gli altri marchi sono proprietà dei rispettivi titolari.

EVILUTION

TNT: Evilution

Benché tutti i dirigenti della UAC fossero morti, come pure gran parte del personale fino al portiere, la corporazione sopravvisse ed è ora sotto stretta supervisione governativa. La UAC cercò ancora il segreto del trasferimento della materia e continuò i suoi esperimenti con misure di sicurezza ancora più rigide.

La base della UAC venne allestita in una delle lune di Giove, sperando che l'aumentata distanza avrebbe salvato la terra nel caso che qualcosa non fosse andato secondo i piani. I marine si trovavano alla base, pronti per ogni evenienza.

L'invasione

Subito dopo che la UAC aprì il primo cancello, i seguaci di Hell sferrarono il primo attacco. Improvvisamente, attraverso il cancello penetrarono dei mostri terrificanti muniti di punte e zanne. Macchine affamate agitarono le loro braccia armate, sbavanti e assetate di sangue e in cerca di carne tenera da straziare. Ma nella loro ricerca, trovarono solamente la morte. Il

corpo dei marine spaziali degli Stati Uniti era preparato per un simile evento e annientarono le orde di Hell. Altri demoni si ammassarono, sperando di avere la meglio sui difensori in quanto più numerosi. Ma, benché in grande numero, non erano abbastanza per mettere in difficoltà i marine. Dalle loro posizioni difensive attorno al cancello, i marine furono in grado di uccidere centinaia di mostri subendo solo poche perdite.

Improvvisamente, proprio come era iniziata, l'invasione terminò. L'ultimo teschio infuocato venne colpito contemporaneamente da venti colpi di fucile e la camera divenne nuovamente silenziosa, eccetto per il gocciolare del sangue. Gli Hell avevano fallito.

La ricerca continuò più audace e prendendo minori precauzioni. Tutti i marine ricevettero dal governo la Stella d'argento e la UAC versò un notevole contributo al fondo dei veterani. Le posizioni difensive vennero potenziate e i marinai erano pronti ad affrontare un eventuale nuovo attacco, convinti che sarebbe arrivato dai cancelli. Stavano guardando nella direzione sbagliata.

La pioggia di mostri

Gli Hell sapevano più di un segreto. Alcuni mesi dopo l'incidente del cancello, l'annuale navicella con le scorte arrivò in anticipo. Sugli schermi radar, la navicella sembrava molto più grande del solito e stava arrivando dalla direzione sbagliata. Strano ma non inspiegabile. I negligenti operatori radar informarono dell'avvicinarsi della navicella e del personale le andò incontro sulla zona di atterraggio. Invece non atterrò, ma continuò a girare sopra alla base, ad alcune miglia di distanza. Tutti coloro che la guardarono si resero conto che c'era qualcosa di terribilmente sbagliato.

La navicella non poteva essere arrivata dalla terra. Era enorme, lunga alcuni chilometri ed era costruita con ossa, acciaio, carne, corruzione e morte. Era una magica costruzione biomeccanica proveniente dalle profondità dell'inferno che aveva attraversato lo spazio per vendicarsi. Le porte enormi, grandi come campi da calcio, si spalancarono facendo uscire orribili demoni che balzarono al suolo ricoprendo l'intera base con i loro corpi pulsanti. Erano dappertutto. I sistemi di difesa dei marine, impostati per prevenire attacchi provenienti dal cancello, erano inutilizzabili. I mostri penetrarono attraverso le fognature, i condotti dell'aria, i corridoi, dappertutto e distruggendo ogni cosa. Ancora una volta, gli esseri umani sopravvissuti vennero ridotti a degli zombi, mostruosità prive di intelligenza. Esistevano solo per uccidere, uccidere e ancora uccidere.

Tutto dipende da te

Solo un uomo riuscì a sfuggire alla morte e a evitare di essere trasformato in uno zombi. Solo tu, il comandante dei marine. Non ti trovavi alla base quando i cieli si aprirono e la devastazione arrivò dalle stelle. Ti trovavi a miglia di distanza, navigando nello spazio. Udisti un borbottio alle tue spalle e ti girasti per affrontare uno di loro, quegli esseri che facevano ancora parte dei tuoi incubi. I tuoi riflessi non vennero influenzati dalle tue esperienze ed estraesti la pistola facendo saltare in aria il diavolello. Facendo velocemente ritorno alla base, in un batter d'occhio, ti resi conto di quello che era accaduto. La navicella maledetta stazionava ancora sopra la base infestata. I tuoi ragazzi, gli uomini che avevi addestrato a combattere, uccidere e morire, come nessun altro uomo aveva fatto prima di te, erano tutti morti. Tu non eri presente quando accadde, per morire con loro. Al contrario dei vecchi samurai che sceglievano di morire con i loro uomini, tu decidesti di usare la pistola. Avresti ucciso per vendicare i tuoi uomini. E se morirai nel tentativo, beh, un giorno saresti dovuto in ogni caso morire. La morte tra le fauci dei demoni potrebbe essere il modo peggiore di morire, ma se dovessero farcela, questo accadrà solamente in una battaglia.

PLUTONIA

L'ESPERIMENTO PLUTONIA

Dopo la catastrofica invasione della terra da parte degli Hell, gli Stati Uniti presero delle contromisure per evitare il ripetersi di un tale evento. La vecchia corporazione UAC venne riformata, con una gestione completamente nuova (poiché i vecchi amministratori e azionisti

erano tutti morti, non era stato un grosso problema) e inviata a studiare strumenti e tecnologie che prevenissero il ripetersi di una simile incursione. Benché l'invasione fosse stata bloccata e i demoni rimanenti venissero gradualmente sterminati dalle squadre di rastrellamento, era chiaro che i poteri degli Hell rimanevano enormi. Sebbene Ragno geniale e Baphomet non sembravano più una minaccia, chi sapeva quello che si trovava là fuori? Aspettando, osservando, preparando...

La nuova UAC iniziò a lavorare sugli acceleratori Quantum, studiati per chiudere a distanza i cancelli interdimensionali e prevenire per sempre incursioni nemiche. Il progetto iniziò in modo semplice. Naturalmente gli scienziati, per imparare a chiudere i cancelli, dovevano prima reimparare la tecnologia relativa ai cancelli. Questa capacità venne riottenuta rapidamente. Forse troppo rapidamente.

Il terrore

In breve tempo, esseri dell'esterno vennero attratti dai nuovi esperimenti e, un giorno, un cancello si aprì nel cuore del complesso di ricerca. Mostri innaturali si infiltrarono dall'inferno assetati di distruzione. Ma gli scienziati della UAC si erano preparati per questa eventualità. L'acceleratore Quantum funzionò alla perfezione nel suo primo test, il cancello dell'invasione venne chiuso immediatamente e permanentemente quando l'acceleratore entrò in funzione. Un demone cibernetico venne troncato in due quando il cancello si chiuse. La terra sarebbe ora stata in salvo da eventuali invasioni da Hell. O perlomeno, quando questa tecnologia sarebbe stata allestita in tutto il globo.

Il giorno successivo, sette cancelli si aprirono in successione all'interno della base e una mostruosa legione si introdusse al suo interno. L'acceleratore Quantum iniziò a chiudere i cancelli e, in meno di un'ora, sei vennero chiusi. Ma l'esercito dei demoni era ora troppo forte e numeroso. I marine combatterono come dei pazzi ma alla fine vennero annientati dai nemici. Gli scienziati, i marine e i burocrati vennero tutti uccisi o trasformati in killer spietati.

Il compito

L'acceleratore Quantum e i suoi prototipi si trovano nelle profondità del complesso devastato. Un demone custode ne fa la guardia e aziona l'ultimo cancello di Hell. Il governo, timoroso che l'acceleratore Quantum possa venire distrutto o utilizzato in modo diverso, ha ordinato a tutti i marine di recarsi sul luogo senza tenere conto della loro posizione.

Tu ti trovavi in licenza sulla spiaggia, a pochi minuti di distanza dal complesso, quando ricevesti l'ordine. Ti preparasti, afferrasti una pistola e guidasti il tuo pick-up verso il complesso. Quando lo raggiungesti, flash di luce, grida e canti provenivano dall'interno. Cadaveri erano sparsi ovunque. Ovviamente il custode del cancello stava facendo qualcosa all'interno, qualcosa che in breve avrebbe raggiunto il culmine.

Sai che entro un'ora o due, un'intera divisione di marine interverrà per assalire la base con tutta l'artiglieria e il supporto aereo a loro disposizione. Sai anche che arriveranno troppo tardi. Di gran lunga troppo tardi. Gli aerei verranno abbattuti da demoni volanti, i cannoni sciolti da missili e palle di fuoco diaboliche, i soldati ridotti a brandelli mentre caricheranno lo scudo blindato degli edifici della UAC. In un'ora o due, i mostri all'interno avranno terminato il loro terribile compito e saranno pronti, ancora una volta, a conquistare il mondo.

Dipende tutto da te. Devi penetrare all'interno del complesso e fermare il custode del cancello. Da solo.

OBIETTIVO DEL GIOCO



Benvenuto a FINAL DOOM, un'avventura virtuale super veloce dove vesti i panni di Rambo dello spazio. La tua missione è quella di aprirti un varco sulla terra infestata da mostri, nella speranza di salvarla da un futuro all'inferno.

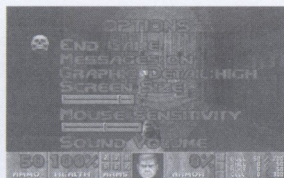
Il gioco è molto semplice. Non si tratta di un noioso gioco d'avventura ma di un finimondo spaziale pieno zeppo di azione. Per sopravvivere in FINAL DOOM hai bisogno sia di cervello che di un istinto omicida.

UTILIZZO DEL MENU DI FINAL DOOM

Quando eseguirai FINAL DOOM apparirà una dimostrazione automatica. Per accedere al menu premere la barra spaziatrice. Per muovere il cursore a teshcio su e giù, puoi utilizzare i tasti freccia, il mouse o il joystick. Quando il teshcio è accanto alla selezione prescelta, per attivarla, premi Invio o il pulsante sinistro del mouse oppure il pulsante Fuoco del joystick.

Durante il gioco, puoi richiamare il menu quando vuoi premendo il tasto Escape. Molte delle opzioni del Menu si possono attivare semplicemente utilizzando uno dei tasti funzione, evitando così l'utilizzo del menu. Per uscire dal menu, premi il tasto Escape e, se sei in un sottomenu, per tornare al menu precedente, premi il tasto Indietro.

NUOVA PARTITA



Seleziona quest'opzione per entrare subito in azione. FINAL DOOM ti domanderà prima di tutto quale episodio vuoi giocare, quindi ti dirà di scegliere il livello di difficoltà. Ciascuno di questi livelli varia a seconda della potenza del nemico da affrontare. Non sottovalutare il livello di difficoltà Nightmare (incubo): non è affatto indicato per giocatori inesperti.

CARICAMENTO E SALVATAGGIO DELLA PARTITA (F2 e F3)

Durante la partita puoi eseguire le operazioni di caricamento o di salvataggio in qualsiasi momento. Per salvare una partita, sposta il cursore a teshcio in una casella vuota (o in una sulla quale non ti importa sovrascrivere) e premi il tasto Invio. Tale opzione diventa disponibile solo quando stai attualmente giocando una partita. Per caricare una partita, basta selezionarla dal menu Load Game (carica partita).

QUICKSAVE (salvataggio veloce)

Il tasto di funzione F6 ti consente di salvare una partita senza abbandonare il campo d'azione. La prima volta che usi QUICKSAVE in una data partita, appare il menu Save (salva) standard. Seleziona una casella. Dopo il primo salvataggio sarà sufficiente premere F6 per salvare automaticamente la partita nella casella selezionata pur continuando a divertirsi schiaffeggiando i "cattivi". Premendo F9, dopo il prompt, puoi caricare l'ultima partita salvata con un QUICKSAVE.

QUIT GAME (F10) (esci dal gioco)

Ti consente di uscire da FINAL DOOM e di tornare al DOS.

END GAME (F7) (termina il gioco)

Ti consente di terminare la partita corrente senza uscire in DOS o caricare una nuova partita.

MESSAGES (F8) (messaggi)

Ogni volta che raccogli qualcosa, FINAL DOOM ti fornisce delle informazioni relative all'oggetto appena raccolto. L'opzione ti consente di attivare o disattivare (on/off) tali messaggi.

GRAPHIC DETAIL (F5) (dettagli grafica)

L'impostazione predefinita dei dettagli grafici è HIGH (alto). Se il tuo computer o la scheda video non sono molto veloci, e l'azione non è abbastanza fluida, prova a migliorarla selezionando LOW (basso).

SCREEN SIZE (+ e -) (dimensioni schermo)

Subito sotto quest'opzione vedrai una barra con un cursore scorrevole. A opzione selezionata, utilizza i tasti freccia per far scorrere su e giù il cursore e regolare così le dimensioni dello schermo. Sui processori più lenti, uno schermo di dimensioni più ridotte rende più fluida l'animazione.

SOUND VOLUME (F4) (volume)

Anche quest'opzione consiste di una barra con un cursore scorrevole, il quale consente di regolare il volume da "off" (spento) a "maximum" (massimo). Tali barre modificano il volume sia dei brani musicali sia degli effetti sonori.

MOUSE SENSITIVITY (sensibilità del mouse)

Consente di regolare la sensibilità del mouse. Subito sotto di essa vedrai una barra con un cursore scorrevole. A opzione selezionata, utilizza i tasti freccia per far scorrere su e giù il cursore e regolare così la sensibilità del mouse.

GAMMA CORRECTION (F11) (correzione gamma)

Su alcuni monitor FINAL DOOM appare troppo scuro. Premi il tasto di funzione F11 per rendere lo schermo più luminoso. I livelli di luminosità disponibili sono cinque.

Consiglio: salva la partita e salvala spesso. Quando muori sei di nuovo all'inizio del livello, con in mano solo quella pistola. E che ci fai? Specialmente se avevi già progredito a livelli più difficili.

MESSAGGI

Spesso ti troverai su vari oggetti. FINAL DOOM ti fornisce le informazioni relative a quello che hai raccolto visualizzando dei messaggi sullo schermo, salvo quando hai disattivato l'opzione messages (off). Premi INVIO per vedere l'ultimo messaggio.

INFORMAZIONI SULLA VIDEATA

FINAL DOOM fornisce su schermo le informazioni necessarie alla sopravvivenza.

LA BARRA DI STATO



1 2 3 4 5 6 7



1. **MAIN AMMO (munizioni principali):** indica, in caratteri grossi e spessi, il numero di proiettili ancora disponibili nel caricatore dell'arma che stai utilizzando.



2. **HEALTH (stato di salute):** cominci ad un livello di 100% ma non ci rimarrai a lungo. Quando raggiungi lo 0% è ora di ricominciare. La prossima volta mettici più impegno!



3. **ARMS (armi):** consiste di un elenco di numeri corrispondenti alle armi disponibili. Quando un numero è evidenziato, l'arma corrispondente diventa disponibile premendo quel numero ("1" è sempre disponibile).



4. **YOUR MUG (i tuoi connotati):** questo ritratto non è tanto per bellezza. Quando ti colpiscono, la tua faccia rivolge lo sguardo nella direzione da cui ti hanno sparato, indicandoti così in che direzione contraccambiare il colpo. Inoltre, quando subisci un danno, comincerai a sembrare un hamburger crudo (come nella figura a sinistra).



5. **ARMOR (corazza):** la corazza ti aiuta fin tanto che dura. Tienila d'occhio perché quando se n'è andata potresti andartene anche tu.



6. **KEY CARDS (schede chiave):** l'opzione ti consente di vedere le chiavi a tua disposizione. I tre colori delle chiavi sono: giallo, rosso e blu.

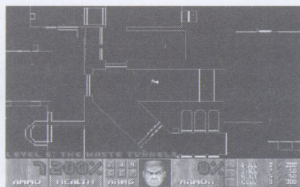
7. **AMMO (munizioni):** consente di visualizzare quante munizioni di ciascun tipo ti porti appresso e il numero massimo consentito sia che tu lo abbia o meno.

AUTOMAP (automappa)

Per aiutarti a trovare la tua strada, FINAL DOOM ti fornisce una mappa automatica. Premendo il tasto Tab, da visuale normale passi a una mappa con visuale dall'alto di tutto quello che hai visto fino a quel momento. Le frecce bianche rappresentano te stesso e puntano nella direzione in cui stai guardando. Puoi zoomare in avanti o indietro premendo "+" o "-". Premendo "O" puoi commutare tra zoom e visuale completa. Per individuare la tua posizione sulla mappa premi il tasto "M". Un numero apparirà sulla tua posizione. Per cancellare tutti i numeri dalla mappa, premi il tasto "C".

COME SPOSTARSI ALL'INTERNO DELL'AUTOMAP

Quando sei in automappa, puoi muoverti utilizzando i tasti freccia, ma ciò è pericoloso perché, quando sei in automappa, non puoi vedere il nemico. Per scorrere l'automappa senza muoverti dalla tua posizione, disattiva la modalità "Follow" (segui). Il tasto "F" consente di attivare e disattivare (on/off) la modalità Follow.



CONTROLLARE L'AZIONE

In FINAL DOOM, quasi tutti i comandi consistono semplicemente nel premere un tasto. Per spostarti, raccogliere oggetti, sparare e aprire porte, puoi utilizzare la tastiera, il mouse o il joystick oppure una combinazione di questi.

SPOSTARSI

Forse, in un primo momento, i diavoli ti faranno andare a sbattere contro i muri ma, dopo aver capito come spostarti, sarà tutto più facile.

CAMMINARE: utilizza i tasti freccia su e giù per avanzare e retrocedere.

GIRARSI: i tasti freccia sinistra e destra ti fanno girare nelle rispettive direzioni.

CORRERE: tenendo premuto il tasto Maiuscole destro e l'apposito tasto freccia, la velocità dei tuoi spostamenti aumenta.

SPOSTARSI LATERALMENTE: tenendo premuto il tasto Alt e premendo i tasti freccia a destra o sinistra, invece di girarti nelle rispettive direzioni ti sposti in laterale.

Nota: saltare è molto importante per completare con successo FINAL DOOM. Benché non ci sia un tasto per saltare, puoi saltare da delle piattaforme prendendo la rincorsa. Più veloce sarai, più lontano salterai.

CONSIGLIO: quando passano attraverso passaggi stretti, molti giocatori trovano utile esaminare l'Automappa nella modalità ingrandita. Questo gli permette di vedere esattamente dove muoversi.

JOYSTICK OPPURE MOUSE: se utilizzi il joystick, il pulsante 1 ti fa sparare e quello 2 ti fa

aprire le porte e attivare gli interruttori. Le pulsantiere per PC della Gravis sono dotate di un terzo e quarto pulsante, i quali possono venir utilizzati rispettivamente per spostarsi lateralmente e per correre. Se utilizzi il mouse, il pulsante 1 ti fa sparare e quello 2 avanzare. Per aprire le porte e attivare gli interruttori fai doppio clic con il pulsante 2. Disponendo di un mouse a tre pulsanti, utilizza il terzo per muoverti lateralmente e per servirti delle porte e degli interruttori, fai doppio clic.

RACCOGLIERE OGGETTI

Per raccogliere un oggetto, basta camminarci sopra. Sei intelligente, quindi saprai se raccoglierlo o meno.

COME SERVIRSI DI PORTE, INTERRUTTORI E ASCENSORI

Per aprire la maggior parte delle porte e per usare gli interruttori basta porsi davanti ad essi e premere la barra spaziatrice. Se sei riuscito ad attivare un dato interruttore, noterai dei cambiamenti (l'interruttore si accende, un bottone si schiaccia ecc.) Se, dopo un paio di tentativi, l'interruttore non cambia, vuol dire che è stato destinato a svolgere un compito che non può ancora essere eseguito.

PORTE CHIUSE A CHIAVE: alcune delle porte sono dotate di serrature che, per aprirsi, richiedono una delle schede colorate (giallo, rosso e blu) oppure una chiave a teschio. Altri tipi di porte chiuse sono invece attivate tramite un interruttore montato su uno dei muri adiacenti. Nel qual caso, invece di porti davanti alla porta, ti devi servire dell'interruttore.

PORTE NASCOSTE: alcune porte sono nascoste. Molte di queste si aprono, una volta trovato l'interruttore. In certi casi invece dovrai porti davanti al muro e premere la barra spaziatrice; se si tratta di una porta segreta questa si aprirà. Alcuni indizi ti rivelano che si tratta di una porta segreta; tra questi: un muro più basso degli altri o di un altro colore, una luce che lampeggia sul muro ecc.

ASCENSORI: vedrai delle piattaforme che si alzano e si abbassano; alcune sono in continuo movimento, altre vanno attivate. In certi casi captano la tua presenza e si abbassano automaticamente, in altri ti dovrai servire di un interruttore. Per attivare le piattaforme che non dispongono di un interruttore di solito basta porsi davanti ad esse e premere la barra spaziatrice.

TELETRASPORTATORI: i teletrasportatori sono contrassegnati da un simbolo rosso, dall'aspetto malvagio, situato sul pavimento sottostante. Per utilizzarli spostati sul simbolo.

COME COMPLETARE UNA ZONA

Alla fine di ciascuna zona di FINAL DOOM, c'è una stanza d'uscita. Entra in questa stanza e premi l'interruttore. A zona completata, un Achievement Screen (schermata dei risultati ottenuti) registra i tuoi risultati: le aree segrete trovate, la percentuale di nemici uccisi e quella dei tesori ritrovati, il tempo impiegato e quello medio di paragone.

VITA ETERNA DOPO LA MORTE

Quando muori devi ricominciare il livello dall'inizio con una pistola e poche pallottole. Non ci sono limiti al numero di "vite", puoi ricominciare il livello ogni volta che verrai ucciso. Ricomincerà da capo anche l'ambiente del livello, i mostri che avevi già ucciso ritorneranno in vita proprio come te.

ARMI DA FUOCO E COME USARLE

ARMI: All'inizio, per difenderti, non avrai altro che una pistola e i pugni e quando camminerai sopra ad una nuova arma, te ne impossesserai automaticamente. Col procedere del gioco

dovrai scegliere delle armi. I tasti numerici selezionano armi specifiche (per tale selezione non puoi usare i tasti del tastierino numerico). Le armi sono:

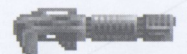


1 = Pugno/Motosega 2 = Pistola

Nota: quando cammini sopra la motosega, questa sostituisce il pugno e diventa l'arma utilizzata.



3 = Fucili/Fucili da combattimento: con un formidabile impatto a distanza ravvicinata e un'abbondante pioggia di proiettili a distanza. I fucili da combattimento sono a doppia canna mozzata. Queste armi sono le più moderne a disposizione. Attenzione: due canne non hanno solamente potenza di fuoco maggiore, ma richiedono più tempo per essere ricaricate. Premendo il tasto 3 passerai dal fucile al fucile da combattimento e viceversa.



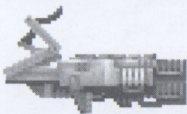
4 = Mitragliatrici: la cui potenza farà ballare il cha cha cha all'avversario.



5 = Lanciarazzi: dotati di razzi esplosivi capaci di sconfiggere più di un avversario



6 = Fucili al plasma: scaricano proiettili di energia al plasma di tale intensità da friggere il sedere di qualche povero diavolo!



7 = BFG 9000: il fiore all'occhiello dell'arsenale militare. Fantastici per sbarazzarsi di ospiti sgraditi. Provalo e vedrai!

SPARARE: per utilizzare un'arma, puntala verso il nemico e premi il tasto Contr.; per aumentare la rapidità della scarica tieni premuto il tasto Contr. Quando colpirai una delle canaglie, vedrai schizzare del sangue. Non preoccuparti se il nemico si trova sopra o sotto di te, dal momento in cui lo vedi gli puoi sparare.

MUNIZIONI (ammo): ciascun tipo di armi è dotato delle proprie munizioni. Quando camminerai su delle munizioni, FINAL DOOM le carica automaticamente nell'arma corrispondente.

Munizioni al dettaglio		Munizioni all'ingrosso		Arma
Nastro		Scatola di munizioni		Pistola, Mitragliatrice
Cartucce		Cassa di cartucce		Fucile
Razzo		Cassa di razzi		Lanciarazzi
Alimentatore		Unità alimentatore		Fucile al plasma BFG 9000

Il numero massimo di munizioni che ti puoi portare appresso è limitato. La quantità massima è indicata sulla barra di stato a destra. Quando trovi un'arma che già possiedi non sottovalutare l'occasione! Raccoglila, ti dà delle munizioni supplementari.

COMANDI E TASTI DI SCELTA RAPIDA

Tasto Pausa = Pausa

Tasto Esc = Menu

Tab = Automappa (accesa/spenta)

F1 = Guida

F2 = Salva

F3 = Carica

F4 = Volume sonoro

F5 = Dettagli grafica

F6 = Salvataggio veloce

F7 = Fine partita

F8 = Scorrere i messaggi

F9 = Caricamento veloce

F10 = Esci

F11 = Correzione gamma

- = Schermo ridotto

+ = Schermo ingrandito

COMANDI VALIDI SOLO IN AUTOMAP

F = Modalità Follow (accesa/spenta)

C = Cancella le indicazioni

+ = Zoom avanti

O = visuale completa/zoom

M = Segue posizione

- = Zoom indietro

SELEZIONE ARMI

1 = Pugno

4 = Mitragliatrice

6 = Fucile al plasma

2 = Pistola

5 = Lanciarazzi

7 = BFG 9000

3 = Fucile/Fucile da combattimento

TASTI DI MOVIMENTO

Avanza

Retrocedi

Gira a sinistra

Gira a destra

Corri in avanti

Corri indietro

Gira velocemente a sinistra

Gira velocemente a destra

Spostati lateralmente a sinistra

Spostati lateralmente a destra

Tasto freccia su,

Pulsante 2 del mouse

Tasto freccia giù

Tasto freccia sinistro

Tasto freccia destro

Maiuscole + tasto freccia su

Maiuscole + tasto

freccia giù

Maiuscole + tasto freccia

sinistro

Maiuscole + tasto freccia

destro

Alt + tasto freccia sinistro

Alt + tasto freccia destro

PER USARE UN'ARMA

Tasto Contr.

Pulsante 1 del mouse

Pulsante 1 del joystick

PER APRIRE PORTE/PREMERE INTERRUTTORI

Barra spaziatrice

Doppio clic con il pulsante 2 del mouse

Pulsante 2 del joystick

Doppio clic con il pulsante 3 del joystick

Consiglio: una volta acquistata dimestichezza con il gioco, prova ad usare la tastiera e il mouse simultaneamente. Il mouse ti dà un miglior controllo sulla mira (poiché ti permette di ruotare a destra e a sinistra con un movimento molto fluido) mentre la tastiera ti consente di attivare le molteplici e utilissime funzioni del gioco.

FONDALI PERICOLOSI

Alcuni dei fondali di FINAL DOOM sono più pericolosi dei mostri che incontrerai. Le zone che contengono barili che esplodono, scorie radioattive o soffitti pericolanti vanno esplorate con cautela.

BARILI CHE ESPLODONO: disseminati all'interno della base ci sono dei bidoni che contengono carburante, scorie tossiche ed altre sostanze volatili. Se ne colpisci uno, saranno fuochi d'artificio! Se utilizzerai la pistola ci vorranno molti proiettili per far saltare un barile, ma utilizzando una delle altre armi di solito basta sparare una volta sola.



BITUME ED ALTRO MATERIALE RADIOATTIVO: parecchie zone contengono pozze di materiale liquido pericoloso e se ci passi in mezzo subirai sicuramente dei danni. Ci sono vari tipi di scorie, e i danni causati da ciascuna aumentano in proporzione. Non sottovalutare nessun liquido!

SOFFITTI PERICOLANTI: FINAL DOOM contiene soffitti che quando ti crollano addosso ti fanno piangere sangue. Spesso, ma non sempre, prima di passarci sotto, noterai un leggero movimento. Stai attento e salva spesso la partita!

Consiglio: spesso i barili si rivelano essere l'arma più micidiale dell'intero arsenale, capaci di far saltare in aria le povere creature a cui capita di passarci vicino. Quando vedi che parecchie canaglie si avvicinano ad un barile, fai fuoco e divertiti a farle saltare in aria.

STATO DI SALUTE E CORAZZA

Persino per un duro come te, FINAL DOOM può diventare una tomba. Quando sei ferito, sullo schermo lampeggia una luce rossa e il tuo stato di salute peggiora. Tieni d'occhio il tuo stato di salute o finirai a faccia in giù.

PER GUARIRE: quando stai male è normale che tu voglia recuperare le tue forze il più presto possibile. Per fortuna, disseminati con frequenza regolare all'interno della base, ci sono cassette del pronto soccorso e scatole di ricostituenti. Afferrali non appena ne hai la possibilità.

La scatola di ricostituente ti dà una rapida iniezione di enzimi ricostituenti che ti fanno sentire come nuovo, almeno fino ad un certo punto.



La cassetta del pronto soccorso offre ancora di più, contiene infatti bende, antitossine ed altri prodotti farmaceutici che ti faranno sentire molto meglio.



CORAZZA: troverai, qua e là, due tipi di corazze. Entrambe offrono un certo grado di protezione ma, sfortunatamente, entrambe si deteriorano con l'uso e, dopo un certo numero di offensive nemiche, verranno completamente distrutte e dovranno essere sostituite.

Corazza di sicurezza: un giubbotto di materiale sintetico ultra-resistente, leggero, perfetto per affrontare una folla di dimostranti.



Corazza d'assalto: giubbotto di materiale molto resistente derivato dal titanio che offre un buon grado di protezione contro il tipo di armi da fuoco che ti troverai davanti.



Se hai già indosso una corazza, raccogliline una sostitutiva solo se ti offre una maggior protezione rispetto a quella che stai già indossando.

POWER-UP

FINAL DOOM offre ulteriori "ritrovati tecnici" all'avanguardia che il più delle volte si rivelano maledettamente utili. Acchiappali quando puoi. Alcuni di questi articoli speciali dureranno per tutto un livello, altri per un lasso di tempo specifico, altri ancora offrono solo un vantaggio immediato. Alcuni influenzano la videata, ti sarà quindi facile sapere quando sono attivi; per esempio, quando raccogli una tuta anti-radiazioni, lo schermo diventa verde e col deteriorarsi della tuta comincerà a lampeggiare. Questo significa che devi subito uscire dall'area di infiltrazione radioattiva!



Tute anti-radiazioni: proteggono dalle infiltrazioni radioattive, da fonti termiche e da altre forme di energia a bassa intensità. In poche parole queste tute ti permettono di passare attraverso le aree di infiltrazione radioattiva senza subire alcun danno. Per tutta la durata della tuta, lo schermo assumerà un colore verdolino.

Durata: un periodo di tempo limitato.



Scatola energetica: non solo guarisce ma agisce anche da iniezione di super-adrenalina e quindi aumenta considerevolmente la tua forza muscolare. Visto che sei già un tipo ben messo, quest'iniezione di forza ti permetterà di stracciare pezzo per pezzo uno stupidone qualsiasi e persino di spiacciare qualche demone senza troppi problemi. Tuttavia, per avvalerti della scatola di ricostituenti, devi prima usare l'attacco Pugno. Quando utilizzi una scatola energetica, per un breve momento, lo schermo diventa rosso.

Durata: un livello.



Zaini: consentono di portarti appresso un maggior numero di munizioni. Inoltre, quando trovi uno zaino, ricevi delle munizioni supplementari.



Visiere illuminatrici: consentono una visibilità perfetta anche quando c'è un buio pesto.

Durata: un periodo di tempo limitato.



Mappe Computerizzate: sono un'utile supplemento poiché aggiornano l'automappa fornendoti una mappa completa dell'intera zona, compresi tutti i settori segreti o nascosti. I settori che non hai ancora attraversato appaiono grigi.

Durata: un livello.

MANUFATTI

Dispersi qua e là, ci sono alcuni artefatti provenienti da un'altra dimensione e magari ne vuoi qualcuno anche tu.



Pozione ricostituente: si tratta di un leggero ricostituente per la tua salute e la migliora anche quando sei sano al 100%.



Corazza spirituale: consente una leggera protezione supplementare rispetto alla tua corazza normale.



Sfere dell'anima: sono oggetti che si incontrano di rado ma che apportano un notevole miglioramento al tuo stato di salute. Se ti capita di passarci vicino ti sentirai una meraviglia!



Mega sfere: combinano i poteri della corazza da combattimento con i benefici delle Sfere dell'anima.



Dispositivi offuscanti: sono strane sfere, grazie alle quali diventa difficile vederti. Il nemico riesce ancora a vederti ma non così bene da poterti attaccare con precisione.

Durata: un periodo di tempo limitato.



Dispositivi che rendono invulnerabili: ti rendono immune da qualsiasi danno. Favoloso finché dura. Quando sei invulnerabile lo schermo diventa bianco: è la punizione che ti meriti per essere troppo violento.

Durata: un periodo di tempo limitato.

Consiglio: semina zizzania tra i demoni manovrandoli nell'area di un fuoco incrociato. Se una delle canaglie viene colpita da un altro demone, rivolgerà il proprio rancore verso il povero imbecille che lo ha preso di mira per sbaglio. In tali circostanze, lasciali risolvere da soli il loro problema. È sempre una buona idea lasciare che le canaglie lavorino per te (il trucco non riesce quando i proiettili provengono da demoni della stessa specie).

IL NEMICO

Dal primo momento, quando passi attraverso la porta, fino all'ultimo colpo d'arma da fuoco della partita, dovrai fare i conti con un esercito di canaglie. Alcuni sono semplicemente dei tipi con un brutto carattere altri provengono direttamente dall'inferno. Non tutti i mostri che incontrerai sono rappresentati nella presente guida, non dire che non ti abbiamo avvertito.



Ex-esseri umani: solo pochi giorni fa avevi magari scambiato due chiacchiere con uno di questi tipi. Oggi invece è il momento di scambiarsi del piombo.



Ex-sergenti umani: come sopra ma più cattivi e più violenti. Se non stai attento, queste armi da fuoco ambulanti ti regaleranno qualche buco in più!



Ex-commando: come se gli zombi armati non fossero abbastanza. Se non altro, quando ti sbarazzi di questi tonti, ti impossesserai di un'ottima mitragliatrice.



Diavoletti: hai sempre pensato che un diavoletto è un tipetto carino vestito di rosso con un forcione. Da dove vengono questi bastardi marroni? Ti riempiono la gola di palle di fuoco e per farli fuori ci vogliono parecchi proiettili. È arrivato il momento di passare ad un'arma migliore di una semplice pistola se devi affrontare uno di questi maledetti.



Demoni: sembrano dei gorilla rasati, senonché sono anche dotati di corna, di un'enorme testona, di un gran numero di denti ed è più difficile ucciderli. Se dovrai affrontarne più di uno, sarà meglio che ti trovi un'arma più potente della pistola.



Spettri: grandioso, proprio quello di cui hai bisogno. Sono mostri (quasi) invisibili.



Anime perse: stupide. Robustissime. Volano. Sono incandescenti. Non c'è nient'altro da dire.



Spiriti maligni: si librano nell'aria, eruttano palle infuocate e a parole si sanno certo far valere. Se ti avvicini troppo a questi esseri repellenti ti faranno arrosto.



Cavalieri dell'inferno: grossi ed insensibili quanto un camion da spazzatura, questi golia sono la peggior versione di esseri viventi su due gambe dai tempi del Tirannosauro Rex.



Baroni dell'inferno: i cavalieri dell'inferno significavano cattive notizie, ma questo è il loro papà. Questi prepotenti sono simili ai cavalieri dell'inferno, ma hanno sembianze un po' differenti e sono due volte più difficili da uccidere.



Arachnotron: forse la cibernetica non era una grande idea dopotutto. Guarda come i demoni l'hanno utilizzata. Non sembra giusto che tu non sia l'unico all'inferno con un fucile al plasma.



Elemento doloroso: che razza di nome. E che razza di tipo. Ucciderlo è quasi altrettanto brutto che lasciarlo in vita.



Revenant: apparentemente quando un demone muore, loro lo raccolgono, lo spolverano, lo rimettono a posto facendogli indossare degli abiti da combattimento e lo rispediscono a combattere. Non c'è sosta per i malvagi, eh? Ti piacerebbe che i tuoi missili potessero fare quello che i loro possono fare.



Mancubus: l'unica cosa positiva di questo bestione è che è un bersaglio molto grosso, ma avrai bisogno di molti colpi per abbatterlo. Fai attenzione alle sue palle di fuoco.



Arcivile: uno dei peggiori del gruppo. Non ti vengono in mente abbastanza parolacce per descriverlo. È veloce, difficile da uccidere, lancia maledizioni e fa resuscitare i mostri morti! Per fortuna non ce ne sono molti in giro di questi gonzi.



Ragno geniale: sapevi che l'Arachnotron doveva pur provenire da qualche parte. Ciao mamma. Non possiede un fucile al plasma, per fortuna. Purtroppo però, utilizza una mitragliatrice. Accidenti a lei.



Demone cibernetico: un grattacielo lancia-missili con gambe da stambecco.

Nota: le illustrazioni qui sopra non sono in scala.

ISTRUZIONI PER GIOCARE IN MODALITÀ MULTIPLAYER

Molte delle regole di gioco di FINAL DOOM cambiano nelle partite a più giocatori. Leggi attentamente le seguenti informazioni prima di iniziare a giocare in modalità Multiplayer.

MENU: per consentire agli altri giocatori di procedere, l'esecuzione del gioco CONTINUA anche quando accedi ad un menu o sottomenu delle Opzioni. Quindi è consigliabile spostarsi in un posto sicuro prima di regolare le dimensioni dello schermo o il volume.

TOGLIERE LA PAUSA: uno dei giocatori può arrestare il gioco premendo il tasto Pausa, ma un altro giocatore può annullare tale comando premendo nuovamente lo stesso tasto. Prima di riprendere fiato controlla se i tuoi compagni sono d'accordo.

SALVARE: salvando una partita a più giocatori, FINAL DOOM la memorizza nel sistema di ciascun giocatore nella stessa casella da te selezionata, sovrascrivendo l'eventuale contenuto della stessa. Prima di salvare una partita, i giocatori dovranno concordare una casella libera dove salvarla.

CARICARE: giocando una partita a più giocatori, non si può caricare una partita già salvata. Per caricare un'altra partita tutti i giocatori devono uscire da quella corrente e ricominciare con quella salvata. Per iniziare una partita da quella salvata, selezionala dal programma Setup oppure identificala tra i parametri della riga comandi.

ARMI: quando uno dei giocatori cammina su un'arma e la raccoglie, l'arma rimane nel gioco in modo che altri giocatori la possano raccogliere.
Avvertenza: i fucili lasciati cadere da ex sergenti umani, dopo essere stati raccolti, vengono rimossi dal gioco.

MORTE: se muori e ricominci lo stesso livello da capo, gli articoli che avevi raccolto e i mostri che avevi distrutto NON riappariranno. Anche se tu sei morto, gli altri giocatori sono sopravvissuti. Non abbiamo voluto annullare la loro splendida opera di distruzione resuscitando tutti i mostri della zona. Ciò significa che ad un certo punto il livello sarà esente da mostri e da munizioni. Per evitare tale circostanza seleziona il livello di difficoltà Nightmare (incubo) il quale prevede il ritorno dei mostri già eliminati. Utilizzando il parametro della riga comandi "respawn" (rigenera), indipendentemente dal livello di difficoltà, FINAL DOOM resuscita i mostri distrutti. Per ulteriori informazioni sui parametri della riga comandi consulta il file README (leggimi).

Teletrasportatori: quando uno dei giocatori entra in un teletrasportatore tutto ciò che si trova sul suo percorso viene distrutto. Ciò si chiama "telefragging". In ordine di vergogna, questa morte umiliante è la penultima, infatti solo morire sotto i pugni inflitti dell'avversario è più vergognoso. Per evitare tale incidente bisogna scendere immediatamente dal teletrasportatore.

COLORI DELLE UNIFORMI: in una partita in rete, l'uniforme di ciascun giocatore è di un colore diverso. Il colore del tuo personaggio è quello che fa da sfondo alla tua faccia sulla barra di stato. I colori sono MARRONE, INDACO (nero), VERDE e ROSSO.

CHAT MODE (modalità chiacchierare): la modalità Chat consente di comunicare con gli altri giocatori durante una partita a più giocatori. Per entrare in tale modalità e trasmettere messaggi a tutti i giocatori, premi la lettera "T". Nell'angolo dello schermo in cima a sinistra appare un cursore. Digita il tuo messaggio e per inviarlo, premi Invio. Per comunicare con un giocatore specifico, invece di premere "T", devi premere la prima lettera del colore della sua uniforme. (B)rown (marrone), (I)ndigo (nero), (G)reen (verde) e (R)ed (rosso).

CHAT MACROS: durante una partita a più giocatori, puoi inviare dei macro personali già impostati (cioè impostati nel programma SETUP selezionando dal menu l'opzione Run Network/Modem/Serial Game esegui rete/modem/partita in serie). Entra in modalità Chat (vedi sopra) quindi, tenendo premuto il tasto Alt, premi i tasti numerici corrispondenti alla macro che desideri inviare. Per esempio, se macro n 2 rappresenta "Mangia e muori", premi "T", per entrare in modalità Chat, poi, tenendo premuto il tasto Alt, premi 2.

USCIRE DA UN LIVELLO: quando uno dei giocatori esce da un livello, tutti i giocatori escono immediatamente con lui, indipendentemente dalla loro posizione o stato.

COOPERATIVE OR DEATHMATCH MODE

(modalità cooperativa o modalità partita della morte)

Ci sono due modi di giocare una partita a più giocatori. Cooperative e DeathMatch. In modalità Cooperative i giocatori lavorano insieme. In modalità DeathMatch la tua missione è quella di uccidere tutto quello che si muove, compresi i tuoi amici. Puoi scegliere la modalità in cui giocare dall'applicazione SETUP. Le differenze tra le due modalità sono descritte qui di seguito:

DOVE INIZI: nella modalità Cooperative ciascun giocatore inizia nella stessa zona. In modalità Deathmatch i giocatori iniziano in zone completamente diverse e se vuoi vedere un tuo amico dovrai dargli la caccia. Per rendere tale caccia più interessante, ogni volta che muori ricominci in una nuova zona a caso.

CHIAVI: nella modalità DeathMatch i giocatori iniziano ciascuna locazione disponendo delle chiavi necessarie ad aprire e a chiudere le porte che si trovano all'interno della stessa.

BARRA DI STATO: nella modalità DeathMatch la sezione ARMS (armi), sulla barra di stato, viene sostituita da FRAG che indica quante volte hai ucciso i tuoi avversari.

AUTOMAPPA: nella modalità Cooperative l'automappa funziona allo stesso modo che giocando

da soli. Ciascun giocatore è rappresentato da una freccia di colore diverso. In modalità DeathMatch non avrai il piacere di vedere i tuoi avversari sulla mappa. Proprio come i mostri, i tuoi amici potrebbero trovarsi giusto dietro l'angolo e tu ne sei del tutto ignaro fino a che non te li vedi faccia a faccia.

SPY MODE (modalità spia): quando giochi in modalità Cooperative, per commutare tra i punti di osservazione degli altri giocatori, premi F12. Premi un tasto qualsiasi per ritornare al tuo punto di osservazione. La barra di stato, in fondo allo schermo, rimane e lo schermo diventa rossiccio quando TU stai male, non quando il tuo socio è stato colpito.

INTERMISSION SCREENS (videate di intervallo): in entrambe le modalità la videata di intervallo registra i tuoi risultati. In modalità Cooperative elenca i risultati ottenuti da tutti i giocatori, in modalità DeathMatch specifica quante volte ciascun giocatore è morto e fornisce informazioni su chi ha ucciso chi.

PER GIOCARE IN MODALITÀ DEATHMATCH

Abbiamo definito le regole per completare o vincere una partita di DeathMatch solo in termini generali: un giocatore può uscire da una zona e obbligare così tutti gli altri a muoversi in un'altra zona. Non abbiamo voluto stabilire il numero di uccisioni che un giocatore deve portare a termine per vincere, preferiamo lasciare a voi tale decisione.

PER LA ID SOFTWARE:

BIZ

Jay Wilbur

TECNICI SOFTWARE

John Carmack

John Romero

Dave Taylor

GRAFICI

Adrian Carmack

Kevin Cloud

DISEGNATORE

Sandy Petersen

DISEGNO E SUPPORTO TECNICO

Shawn Green

American McGee

ASSISTENTE BIZ

Donna Jackson

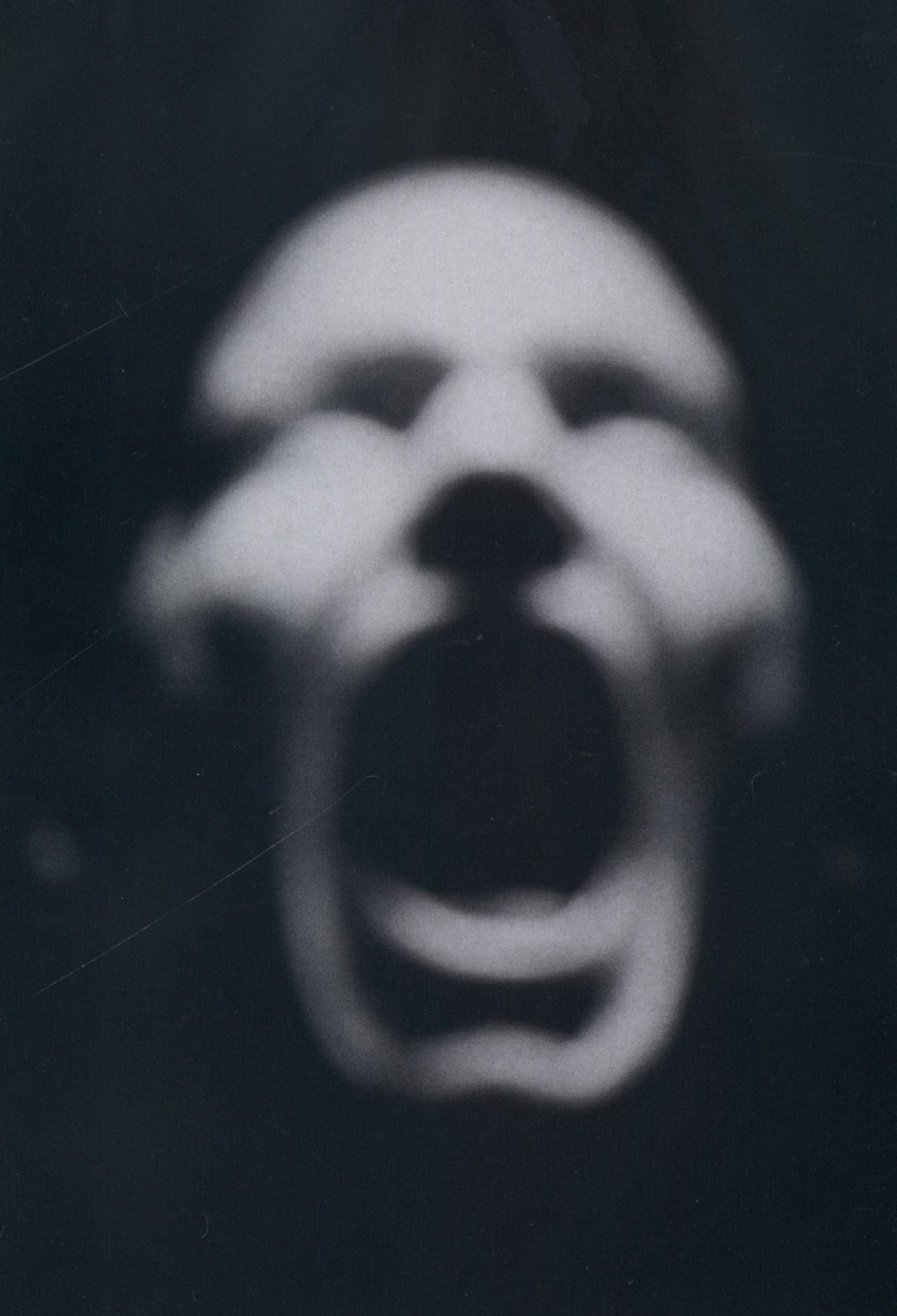
RINGRAZIAMENTI SPECIALI A

Musica ed effetti sonori: Robert Prince

Sviluppo del modello: Gregor Punchatz

Driver sonoro: Paul Radek

e alla GT Interactive Software.





Final DOOM™ ©1996 ID Software, Inc. All Rights Reserved. DOOM™ ©1993 ID Software, Inc. All Rights Reserved. DOOM II™ ©1994 ID Software, Inc. Manual ©1996 ID Software, Inc. All Rights Reserved. Created and Published by ID Software, Inc. Distributed by GT Interactive Software (Europe) Ltd. IBM® is a registered trademark of International Business Machines Corporation. Windows® and MS-DOS® are registered trademarks of Microsoft Corporation. All other trademarks are the property of their respective owners. GT Interactive Software (Europe) Ltd. The Old Grammar School, 248 Marylebone Road, London NW1 6LP. <http://www.idsoftware.com> • <http://www.gtinteractive.com>

